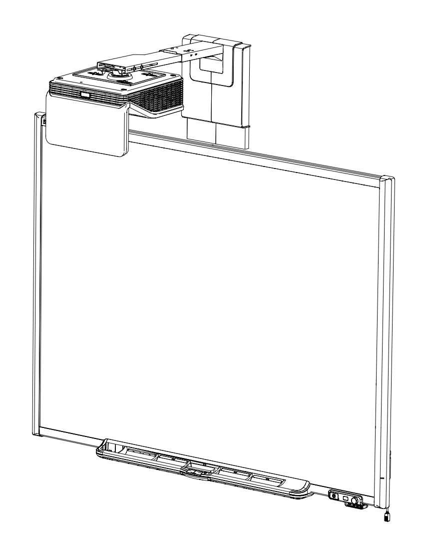


SMART Board® 600i6

Système de tableau interactif

Guide de configuration et d'utilisation



Avertissement FCC

Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limitations définies dans la partie 15 de la réglementation de la FCC pour les périphériques numériques de classe A. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'équipement fonctionne dans un environnement commercial. Cet équipement produit, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du fabricant, il peut provoquer des interférences nuisibles avec les communications radio. Si ces interférences surviennent en zone résidentielle, l'utilisateur pourra se voir forcé de corriger le problème à ses frais.

Avis relatif aux marques de commerce

Avis de droit d'auteur

09/2013

Informations importantes

Avant d'installer et d'utiliser votre système de tableau interactif SMART Board® 480i6, vous devez lire et comprendre les avertissements de sécurité et les précautions de ce guide d'utilisation et du document d'avertissement inclus. Ces avertissements de sécurité et ces précautions expliquent comment utiliser correctement et en toute sécurité votre système de tableau interactif et ses accessoires, vous permettant ainsi d'éviter de vous blesser et d'endommager l'équipement. Assurez-vous de toujours utiliser correctement votre système de tableau interactif.

Dans ce document, le "système de tableau interactif" désigne les éléments suivants :

- Tableau interactif SMART Board série 600
- Projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w
- Accessoires et équipements optionnels

Le projecteur fourni avec votre système est conçu pour fonctionner uniquement avec certains modèles de tableau interactif SMART Board. Contactez votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where) pour plus d'informations.

Avertissements de sécurité, précautions et informations importantes

Installation

AVERTISSEMENT

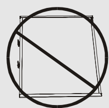
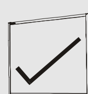
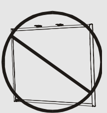
- Si vous ne respectez pas les instructions d'installation fournies avec votre produit SMART, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.
- Pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, évitez d'exposer le produit SMART à la pluie ou à l'humidité.
- Il faut deux personnes pour fixer votre produit SMART, car il est trop lourd pour qu'une personne seule le manipule en toute sécurité.

  Lorsque vous soulevez votre tableau interactif, vous et votre assistant devez vous tenir de part et d'autre de l'écran, en le soulevant d'une main par le bas tout en le maintenant en équilibre par le haut avec votre autre main.

- Lorsque vous fixez la perche du projecteur sur un mur double ou creux, vous devez fixer le support de fixation à un poteau pour que celui-ci puisse supporter le poids du projecteur. Si vous utilisez uniquement des ancrages pour cloison sèche, la cloison sèche peut céder et blesser des personnes ou causer des dégâts au produit qui ne seront peut-être pas couverts par votre garantie.
- Ne laissez pas traîner de câbles par terre afin d'éviter les risques de chute. Si vous devez faire courir un câble sur le sol, placez-le en ligne droite, aplatissez-le et fixez-le au sol à l'aide de ruban adhésif ou d'un protège-câble d'une couleur contrastante. Manipulez les câbles avec précaution et ne les pliez pas trop.

ATTENTION

- N'utilisez pas cette unité immédiatement après l'avoir fait passer d'une pièce froide à une pièce chaude. Lorsque l'unité est exposée à une telle différence de température, l'humidité peut se condenser sur l'objectif et des pièces internes vitales. Laissez le système se stabiliser à la température de la pièce avant de l'utiliser afin d'éviter d'endommager l'unité.
- N'entreposez pas l'unité dans des lieux chauds, par exemple à côté d'un appareil de chauffage. Vous risqueriez ainsi de provoquer un dysfonctionnement et de réduire la durée de vie du projecteur.
- Évitez d'installer et d'utiliser le produit SMART dans un endroit extrêmement poussiéreux, humide ou enfumé.
- N'exposez pas votre produit SMART à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un dispositif générant un champ magnétique puissant.
- Si vous devez appuyer le tableau interactif contre un mur avant de le fixer, veillez à ce qu'il reste en position verticale et qu'il repose sur les supports du plumier, qui peuvent résister au poids du tableau interactif.

  Ne posez pas le tableau interactif sur le flanc ou sur la partie supérieure du cadre.
- Vous devez connecter le câble USB fourni avec votre tableau interactif SMART Board à un ordinateur disposant d'une interface compatible USB et affichant le logo USB. De plus, l'ordinateur source USB doit être conforme aux normes CSA/UL/EN 60950 et porter la marque CE et la/les marque(s) CSA et/ou UL pour CSA/UL 60950. Ceci garantira un fonctionnement en toute sécurité et permettra d'éviter d'endommager le tableau interactif SMART Board.

IMPORTANT

- Le guide d'installation sans texte des systèmes de tableau interactif SMART Board 680i6 et 685i6 est également disponible en ligne (smarttech.com/kb/170498).

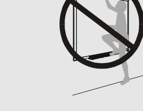
- Veillez à ce qu'une prise électrique se trouve à côté de votre produit SMART et qu'elle reste d'accès facile durant l'utilisation.
- Le fait d'utiliser votre produit SMART à proximité d'une télévision ou d'une radio peut provoquer des interférences au niveau de l'image ou du son. Si cela se produit, éloignez la télévision ou la radio du projecteur.

Fonctionnement

AVERTISSEMENT

- Si vous utilisez un système audio externe, n'utilisez que l'alimentation fournie avec le produit en question. Le fait d'utiliser une mauvaise alimentation peut mettre en jeu votre sécurité ou endommager l'équipement. En cas de doute, consultez la notice technique de votre produit pour vérifier le type d'alimentation.
- Ne grimpez pas (et n'autorisez pas des enfants à grimper) sur un tableau interactif SMART Board fixé au mur ou sur un pied.

  Ne grimpez pas à la perche du projecteur, ne vous y suspendez pas et n'y accrochez aucun objet.

  Si vous grimpez sur le tableau interactif ou à la perche pour projecteur, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.

ATTENTION

- N'obstruez pas les fentes d'aération et les ouvertures du projecteur.
- Si de la poussière ou de petits éléments empêchent d'appuyer sur les boutons ou provoquent un contact permanent des boutons, retirez les obstacles avec précaution.

IMPORTANT

- Conservez votre télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.
- Ne débranchez pas les câbles du ECP pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.
- Débranchez le produit de sa source d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

Autres précautions

Si vous possédez un produit SMART autre qu'un système de tableau interactif SMART Board série 680i6 et 685i6, consultez le manuel d'installation fourni avec celui-ci pour les instructions d'entretien et les avertissements associés.

Conditions environnementales

Avant d'installer votre système de tableau interactif SMART Board 480, vérifiez les conditions environnementales suivantes.

Condition environnementale	Paramètre
Température de fonctionnement	• 5°C à 35°C (41°F à 95°F) de 0 m à 1800 m (0' à 6000') • 5°C à 30°C (41°F à 86°F) de 1800 m à 3000 m (6000' à 9800')
Température de stockage	
Humidité	• Une humidité supérieure à 80% peut provoquer de légères rides sur la feuille à la surface de l'écran. Ces rides disparaissent lorsque l'humidité diminue.
Résistance à l'eau et aux liquides	• Conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. Ne supporte pas les projections d'eau ou les brouillards salins. • Ne versez et ne vaporisez pas de liquide directement sur votre tableau interactif, sur le projecteur ou sur l'un de ses composants.
Poussière	• Conçu pour une utilisation dans des bureaux ou des salles de classe. Non conçu pour une utilisation industrielle où des niveaux importants de poussière et de polluants peuvent entraîner des dysfonctionnements. Un nettoyage régulier est nécessaire dans les endroits très poussiéreux. Voir *Nettoyer le projecteur* Page35 pour des informations sur le nettoyage du projecteur.
Décharge électrostatique (DES)	• Norme EN61000-4-2 niveau de sévérité 4 pour les DES directes et indirectes • Aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 8kV (les deux polarités) avec une sonde 330 ohm, 150 pF (évacuation d'air) • Les connecteurs non couplés ne subissent aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 4kV (les deux polarités) pour les décharges directes (contact)
Câbles	• Tous les câbles du système de tableau interactif SMART Board 480i6 doivent être blindés afin d'éviter des accidents et une dégradation de la qualité audio et vidéo.
Émissions par conduction et radiation	• EN55022/CISPR 22, classe A

Sommaire

Chapitre 1

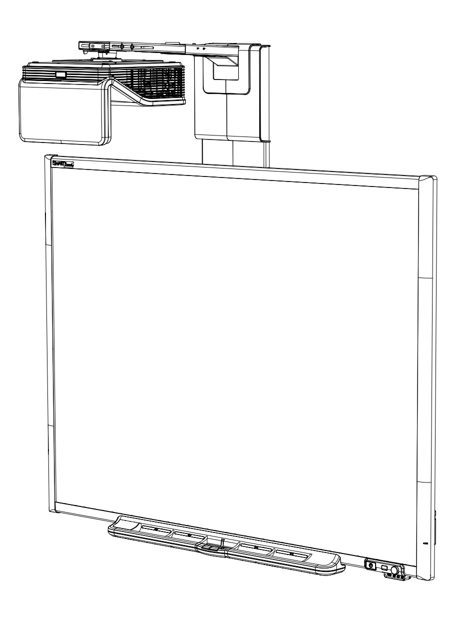
À propos de votre système de tableau interactif

Votre système de tableau interactif SMART Board 480i6 associe les composants suivants :

- Tableau interactif SMART Board série 600
- Projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w mural à courte focale
- Accessoires et équipements optionnels

Ce chapitre décrit les fonctionnalités de votre tableau interactif et donne des informations sur les pièces et les accessoires du produit.

Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board 480i6



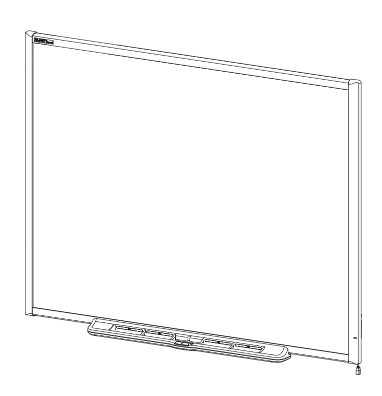
Votre système de tableau interactif SMART Board 480i6 utilise le projecteur courte focale à forte compensation SMART UF70 ou SMART UF70w. La distance de projection des projecteurs SMART UF70 ou SMART UF70w est la moitié de celle du projecteur SMART UF65, ce qui permet d'avoir une perche plus courte et de réduire les ombres sur l'image projetée.

Lorsque le projecteur affiche une image de votre ordinateur sur le tableau interactif tactile, vous pouvez faire tout ce que vous faites sur votre ordinateur : ouvrir et fermer des applications, faire défiler des fichiers, organiser des conférences, créer de nouveaux documents ou modifier des documents existants, explorer des sites Web, lire des vidéos et bien plus encore, tout cela en touchant l'écran. Ce projecteur prend en charge les connexions audio et vidéo de nombreux appareils, notamment les lecteurs de DVD/Blu-ray™, les magnétoscopes, les caméscopes, les caméras de documents et les caméras numériques, et il peut projeter des fichiers multimédias de ces sources sur l'écran interactif.

Lorsque vous utilisez le logiciel SMART avec votre système de tableau interactif SMART Board 480i6, vous pouvez écrire ou dessiner à l'encre numérique sur l'image projetée de l'ordinateur à l'aide d'un crayon du plumier ou de votre doigt, puis enregistrer ces notes dans un fichier .notebook ou directement dans une application reconnaissant l'encre.

Tableau interactif SMART Board série 600

Votre tableau interactif SMART Board série 600 dispose de nombreuses fonctionnalités, notamment un écran tactile résistif et un plumier.



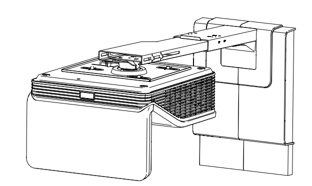
Vous trouverez, parmi les autres fonctionnalités de votre tableau interactif :

- Un plumier qui détecte automatiquement lorsque vous prenez un crayon ou l'effaceur
- Des boutons du plumier qui activent les fonctions de clavier à l'écran, de clic droit, d'orientation et d'aide
- Une surface dure résistant aux déchirures, optimisée pour les projections et qui se nettoie facilement avec un produit pour tableau blanc

- Un verrou pour câble de sécurité qui vous permet de verrouiller votre tableau interactif pour le protéger contre le vol

Pour plus d'informations sur votre tableau interactif SMART Board, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w



Le système de projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w comprend un projecteur courte focale utilisable avec les tableaux interactifs SMART Board, ainsi qu'un système de fixation robuste adapté à de nombreux environnements.

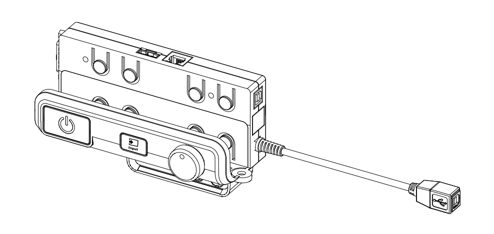
Vous trouverez, parmi les autres fonctionnalités de votre système de projecteur :

- Un moteur de projecteur décentré mural qui utilise la technologie DLP® de Texas Instruments™, fournissant une qualité BrilliantColor™ et une correction Gamma 2.2 avec les modes Présentation, Salle claire, Salle sombre, sRVB et Utilisateur de SMART
- Compatibilité avec les systèmes vidéo PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, NTSC et NTSC 4.43
- Entrées vidéo HDMI, Composite et VESA® RVB (non fournies).
- Compatibilité avec les formats vidéo WXGA, QVGA, VGA, SVGA, XGA, SXGA, SXGA+ et UXGA
- Résolution native de 1024 x 768 (projecteur SMART UF70)

  OU

  Résolution 1280 ×800 native (projecteur SMART UF70w au format 16:10)
- Gestion à distance par le biais d'une interface série RS-232, d'une page Web ou du protocole SNMP
- Une fonctionnalité de diffusion d'alerte qui permet aux administrateurs d'envoyer des notifications aux systèmes de projecteur en réseau pour un affichage immédiat à l'écran
- Câble protégé passant par un cache-fils pour éviter toute manipulation et tout enchevêtrement
- Un système de fixation et d'installation sécurisé qui inclut :
  - Un anneau cadenassé optionnel pour empêcher que le projecteur soit retiré de la perche
  - Un kit matériel de fixation pour les installations sur mur en maçonnerie ou sur un mur double référence 1007416
  - Des gabarits et des instructions pour positionner le système en toute sécurité
  - Informations sur le projecteur

Panneau de commande étendu (PCE)



Le PCE de votre système de projecteur se fixe sous le cadre inférieur de votre tableau interactif. Le PCE dispose de commandes pour l'alimentation, la sélection des sources et le réglage du volume, ainsi que d'un hub USB intégré qui vous permet de basculer aisément entre deux ordinateurs connectés.

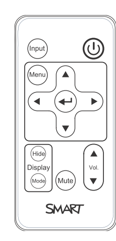
Les ports de connexion pour vos sources d'entrée comportent :

- Un port USB A à l'avant du PCE pour les clés USB
- Deux ports USB A à l'arrière du tableau interactif
- Deux prises RCA à l'avant du PCE pour l'entrée audio double canal
- Une prise RCA à l'avant du PCE pour l'entrée vidéo composite
- Un port USB B captif pour votre ordinateur principal
- Un port DB15M à l'arrière du tableau interactif pour le branchement au projecteur
- Un port USB B à l'arrière du tableau interactif pour brancher un deuxième ordinateur

Accessoires inclus

Les accessoires suivants sont inclus avec votre système de tableau interactif.

Télécommande



La télécommande vous permet de contrôler le système et de paramétrer votre projecteur. Utilisez la télécommande pour accéder aux options du menu, aux informations du système et aux options de sélection des entrées.

Crayons

Les crayons disposent d'une poignée en caoutchouc et sont de la même couleur que les quatre encres numériques : noire, rouge, verte et bleue.

Vous pouvez utiliser des marqueurs effaçables à sec au lieu des crayons fournis, tant qu'ils sont de forme identique, ne rayent pas et ne marquent pas la surface de votre tableau interactif et qu'ils réfléchissent la lumière infrarouge. Si le crayon de remplacement ne réfléchit pas la lumière infrarouge, il se peut que les capteurs du plumier ne détectent pas la présence du crayon.

REMARQUE

Certains anciens crayons SMART ne sont pas conçus pour réfléchir la lumière infrarouge, aussi se peut-il que les capteurs du plumier ne les détectent pas bien.

CONSEIL

Collez un ruban adhésif de couleur claire autour du crayon de remplacement afin d'améliorer la réflexion de la lumière infrarouge et faciliter la détection de l'outil.

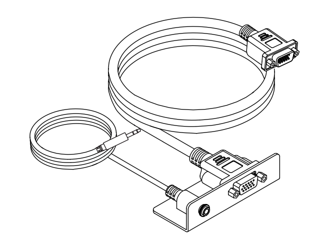
Effaceur

L'effaceur ressemble à un effaceur de tableau noir rectangulaire. Vous pouvez utiliser un objet de remplacement, tant qu'il a une forme identique, qu'il réfléchit la lumière infrarouge et ne raye pas ou ne marque pas la surface du tableau interactif.



Kit de connexion VGA

Le kit de connexion VGA vous permet de connecter un ordinateur portable à votre système de tableau interactif à l'aide d'un câble VGA. L'embout du kit de connexion VGA peut être branché d'un côté ou de l'autre du tableau interactif ou à un mur à un endroit qui vous convient.



Vous pouvez ajouter divers accessoires à votre tableau interactif en fonction de vos besoins. Achetez ces éléments auprès de votre revendeur SMART agréé.

Pour plus d'informations sur les accessoires, rendez-vous à l'adresse smarttech.com/accessories.

Chapitre 2

Installer votre système de tableau interactif

Consultez le document d'installation du système de tableau interactif SMART Board 480i6 fourni avec votre produit pour savoir comment installer et fixer votre système.

IMPORTANT

Utilisez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 660i5, 680i5, 685i5 et 690i5* (smarttech.com/kb/154547) pour installer votre tableau interactif, votre projecteur et votre PCE.

Ce chapitre aborde des points et détails supplémentaires concernant l'installation de votre système de tableau interactif.

Choisir un emplacement

Choisissez un emplacement pour votre système de tableau interactif qui soit loin de sources lumineuses vives, comme une fenêtre ou un plafonnier puissant. Les sources lumineuses vives peuvent créer des ombres gênantes sur votre tableau interactif et réduire le contraste de l'image projetée.

Sélectionnez un mur à la surface plane et régulière, et disposant de suffisamment d'espace pour accueillir votre système de tableau interactif. Installez le projecteur et votre tableau interactif sur la même surface plane. Pour un alignement optimal des présentations, fixez votre système de tableau interactif en position centrale, face à votre auditoire.

Pour connaître les solutions d'installation mobiles ou réglables, contactez votre revendeur SMART agréé.

Choisir une hauteur

SMART fournit un gabarit de fixation avec chaque système de tableau interactif. Si vous perdez ce gabarit, contactez votre revendeur SMART agréé. Grâce à ce gabarit vous pourrez :

- Fixer le projecteur à une hauteur suffisante pour qu'on ne s'y cogne pas la tête, tout en laissant assez d'espace pour l'aération et l'accès aux installations au-dessus de l'unité.
- Positionner le projecteur à la bonne hauteur au-dessus de votre tableau interactif afin d'aligner l'image projetée sur l'écran tactile.

Les dimensions du gabarit recommandent une distance au sol qui puisse convenir à des adultes de taille moyenne. Prenez en considération la hauteur moyenne de votre communauté d'utilisateurs lorsque vous choisissez un emplacement pour votre tableau interactif.

Fixer votre système de tableau interactif

Cette section explique comment fixer les différents composants de votre système de tableau interactif.

Verrouiller le plumier à votre tableau interactif

Pour savoir comment verrouiller le plumier à votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

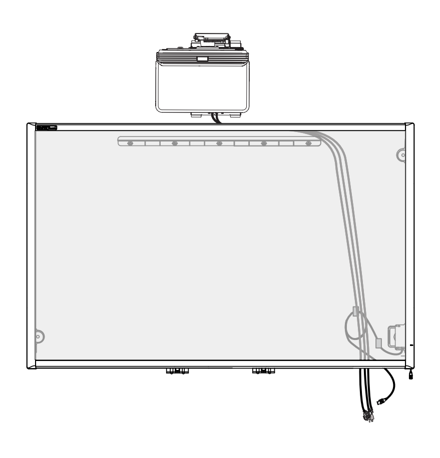
Fixer le projecteur à la perche

Pour savoir comment fixer le projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w à la perche, consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif 660i6,680i6, 685i6 ou 690i6* inclus (smarttech.com/kb/154547).

Installer les câbles

Lorsque vous branchez des câbles entre votre projecteur SMART UF70 et votre système de tableau interactif, assurez-vous que tous les câbles passent le long du bord supérieur du support de la fixation murale du tableau interactif, puis le long du bord latéral du tableau interactif.

Lorsque vous branchez des câbles entre un projecteur SMART UF70w et le tableau interactif, assurez-vous que tous les câbles passent entre les deux supports de la fixation murale du tableau interactif. Espacez les trous de vos supports pour fixation murale de 10,2 centimètres (4") afin de soutenir entièrement le poids de votre tableau interactif.



Installation des câbles pour les tableaux interactifs SMART Board 660 et 680

Installation des câbles pour les tableaux interactifs SMART Board 880

Installation des câbles pour les tableaux interactifs SMART Board 685 et 690

Installation des câbles pour les tableaux interactifs SMART Board 885

 **IMPORTANT**

Ne branchez pas le câble d'alimentation à une prise électrique avant d'avoir branché tous les câbles du projecteur et du ECP.

Installer le logiciel SMART

Vous devez installer des logiciels SMART, comme le logiciel SMART Meeting Pro™ ou le logiciel d'apprentissage collaboratif SMART Notebook™, sur l'ordinateur connecté à votre système de tableau interactif afin d'accéder à toutes ses fonctionnalités.

Téléchargez les logiciels SMART depuis smarttech.com/software. Ces pages Web répertorient la configuration système minimale pour chaque version du logiciel. Si des logiciels SMART sont déjà installés sur votre ordinateur, profitez-en pour mettre à niveau vos logiciels afin d'en garantir la compatibilité.

Modifier le format de votre projecteur pour l'utiliser avec votre tableau interactif SMART Board 690

Avant d'aligner l'image projetée de votre tableau interactif SMART Board 690, vous devez régler le format natif de votre projecteur SMART UF70w sur 16:9. Vous n'avez pas besoin d'effectuer cette opération avec les autres modèles de tableaux interactifs. La procédure à utiliser pour modifier le format natif dépend de la version du micrologiciel du DDP de votre projecteur.

Pour déterminer la version du micrologiciel du DDP de votre projecteur

1. Allumez votre projecteur.
2. Appuyez sur **Menu** sur la télécommande, puis appuyez cinq fois sur **Droite** ▸.
3. Notez la version du micrologiciel du DDP à la ligne *Version du micrologiciel*.

Pour modifier le format d'un projecteur avec un micrologiciel du DDP du projecteur version 0.0.1.7

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.
2. Faites défiler l'écran jusqu'à *WXGA_720P_MODE*, puis appuyez sur **Droite** ▸ pour sélectionner **16:9**.
3. Appuyez sur **Menu** sur la télécommande.

Pour modifier le format d'un projecteur avec un micrologiciel du DDP du projecteur version 0.0.2.1 ou ultérieure

1. Appuyez sur **Menu** sur la télécommande, puis appuyez deux fois sur **Droite** ▸.
2. Faites défiler l'écran jusqu'à *Résolution native DLP*, puis appuyez sur **Droite** ▸ pour sélectionner **16:9**.
3. Appuyez sur **Menu** sur la télécommande.

Chapitre 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Ce chapitre explique le fonctionnement de base de votre système de tableau interactif et comment paramétrer votre télécommande, récupérer les informations système, accéder aux options de réglage de l'image du projecteur et intégrer votre système de tableau interactif à des périphériques.

Utiliser votre projecteur

Cette section explique comment utiliser votre projecteur et la télécommande incluse.

Utiliser votre télécommande

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus du projecteur à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur.

Remplacer la pile de la télécommande

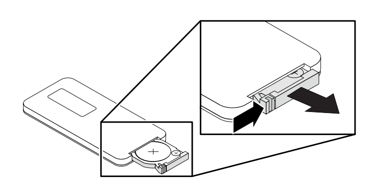
Suivez cette procédure pour remplacer la pile de la télécommande.

AVERTISSEMENT

- Vous réduirez les risques liés aux fuites de la pile de la télécommande de votre projecteur en respectant ces consignes :
  - Utilisez uniquement la pile bouton CR2025 spécifiée.
  - Retirez la pile lorsque vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée.
  - Évitez de chauffer, de démonter, de court-circuiter, de recharger la pile et ne l'exposez pas au feu ou à de hautes températures.
  - Évitez tout contact avec les yeux et la peau si la pile fuit.
- Mettez au rebut la pile et les pièces usagées conformément aux règlements en vigueur.

Pour remplacer la pile de la télécommande

1. Appuyez sur l'ouverture latérale située à gauche du compartiment de la pile et retirez complètement ce compartiment de la télécommande.



2. Retirez l'ancienne pile du compartiment et remplacez-la par une pile bouton CR2025.

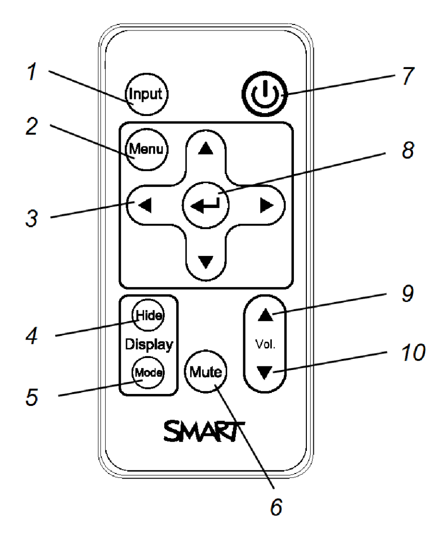
   IMPORTANT

   Alignez les signes positif (+) et négatif (–) des bornes de la pile sur les signes appropriés du compartiment.

3. Insérez le compartiment de la pile dans la télécommande.

Utiliser les boutons de la télécommande

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur. Utilisez le bouton **Marche** ⏻ du PCE ou de la télécommande pour mettre le projecteur en mode Veille ou pour l'allumer. Vous pouvez aussi utiliser le bouton **Entrée** de la télécommande ou du PCE pour basculer d'une source à l'autre sur le projecteur.



Numéro	Fonction	Description
1	Entrée	Sélectionnez une source d'entrée vidéo et audio sur le projecteur et la source d'entrée USB associée sur le PCE.
2	Menu	Affichez ou masquez les menus du projecteur.
3	Flèches ◂ (Gauche), ▸ (Droite), ▴ (Haut) et ▾ (Bas)	Modifiez les sélections de menu et les réglages.
4	Masquer	Figez, masquez ou affichez l'image : • Appuyez une fois pour figer l'image. Par exemple, vous pouvez afficher une question à l'écran pendant que vous vérifiez votre messagerie. • Appuyez à nouveau pour masquer l'image, c'est à dire pour afficher un écran noir. • Appuyez à nouveau pour retourner à l'image en direct.
5	Mode	Sélectionnez un mode d'affichage.
6	Silence	Rendez silencieuse l'amplification audio.
7	⏻ (Marche)	Allumez le projecteur ou mettez-le en mode Veille.
8	↵ (Entrée)	Acceptez le mode ou l'option sélectionné(e).
9	▴ (Augmentation du volume)	Augmentez le volume de l'amplification audio.
10	▾ (Diminution du volume)	Diminuez le volume de l'amplification audio.

REMARQUE

Les boutons **Silence**, **Augmentation du volume** et **Diminution du volume** fonctionnent seulement si une source audio est branchée au projecteur pour la source d'entrée vidéo actuellement sélectionnée.

Ajuster les paramètres du projecteur

Le bouton Menu de la télécommande vous permet d'accéder à l'affichage à l'écran afin d'ajuster les paramètres du projecteur.

 **IMPORTANT**

Conservez votre télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Menu de réglage de l'image		
Mode de l'affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur (**Présentation SMART**, **Salle claire**, **Salle sombre**, **sRVB** et **Utilisateur**).	Le paramètre par défaut est **Présentation SMART**.
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.	La valeur par défaut est de 0. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 63.	Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Position H	Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Position V	Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives.	Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité. La valeur par défaut est de 10.
Degamma	Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 1 à 3.	La valeur par défaut est de 2.
Couleur	Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
Menu audio		
Volume		
Silence	Coupe le son de la sortie audio du projecteur.	Le paramètre par défaut est désactivé. Si vous coupez le son de la sortie audio du projecteur puis que vous augmentez ou diminuez le volume, le volume sera automatiquement rétabli. Vous pouvez empêcher cela en désactivant le contrôle du volume.
Désactiver le contrôle du volume	Désactive le contrôle du volume du projecteur et le bouton de contrôle du volume du PCE.	
Sortie ligne	Active/désactive la sortie ligne.	

Paramètre	Utilisation	Remarques
Microphone	Active/désactive le microphone	
Enceinte	Active/désactive l'enceinte	
Menu des fonctions du projecteur		
Détection automatique du signal	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée.	Le paramètre par défaut est désactivé. Sélectionnez **Activé** pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active. Sélectionnez **Désactivé** pour conserver la détection de signal sur une entrée.
Rappel lampe	Active ou désactive le rappel de remplacement de la lampe.	Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.
Mode lampe	Paramètre la luminosité de la lampe sur **Standard** ou **Économie**.	**Standard** affiche une image claire de grande qualité. **Économie** augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
Mise hors tension automatique (minutes)	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes.	La valeur par défaut est de 120 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez **0** pour désactiver le compte à rebours.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.	La valeur par défaut est de 0. Le fait d'effectuer un zoom avant coupe les bords extérieurs de la vidéo source.
Distorsion	Ajustement à la taille du bord supérieur et du bord inférieur	Assurez-vous que les bords supérieur et inférieur de l'image sont horizontaux avant de positionner les bords gauche et droit de l'image par rapport à votre tableau interactif.
Source USB 1	Active le toucher pour la sortie VGA de la source vidéo sélectionné, USB2 sera désactivé en associant la source vidéo au port USB de l'ordinateur de la salle (USB1) sur le PCE.	La valeur par défaut est sortie VGA. Lorsque l'utilisateur bascule vers la source vidéo, le tableau interactif reconnaît le toucher du périphérique connecté au port USB de l'ordinateur de la salle sur le PCE. Le fait de sélectionner Désactivé désactive le port USB de l'ordinateur de la salle sur le PCE.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Source USB 2	Active le toucher pour le port HDMI de la source vidéo sélectionnée, USB1 sera désactivé en associant la source vidéo au port USB de l'ordinateur supplémentaire (USB2) sur le PCE.	Le paramètre par défaut est HDMI. Lorsque l'utilisateur bascule vers la source vidéo, le tableau interactif reconnaît le toucher du périphérique connecté au port USB de l'ordinateur supplémentaire sur le PCE. Le fait de sélectionner Désactivé désactive le port USB de l'ordinateur de la salle sur le PCE.
ID du projecteur	Affiche l'ID unique du projecteur (de 0 à 99) sur le réseau de votre organisation.	Vous pouvez vous reporter à ce numéro ou le modifier quand vous utilisez la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* Page57).
Format	Paramètre la sortie de l'image sur **Remplir l'écran**, **Identique à l'entrée** ou **16:9**.	Le paramètre par défaut est **Remplir l'écran**. **Remplir l'écran** produit une image qui remplit tout l'écran en étirant et en mettant à l'échelle la vidéo source pour qu'elle corresponde à la résolution et au format natifs du projecteur. **Identique à l'entrée** affiche la vidéo source dans sa résolution et son format natifs. Il est donc possible que des espaces inutilisés apparaissent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). Voir *Compatibilité des formats vidéo* Page27 pour avoir des descriptions de chaque mode.
Écran de démarrage	Sélectionne le type d'écran de démarrage (**SMART**, **Capturer l'écran de démarrage utilisateur**, **Aperçu de l'écran de démarrage**), ou Écran d'alignement de l'image.	Cet écran s'affiche lorsque la lampe du projecteur démarre et qu'aucun signal de source vidéo n'est affiché. **SMART** affiche le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. **Capturer l'écran de démarrage utilisateur** ferme le menu de l'affichage à l'écran et capture toute l'image projetée. L'image capturée s'affichera la prochaine fois que s'ouvrira l'affichage à l'écran. (La capture peut prendre jusqu'à une minute, en fonction de la complexité du graphisme de l'arrière-plan.) **Aperçu de l'écran de démarrage** vous permet d'afficher un aperçu de l'écran de démarrage par défaut ou capturé. **Écran d'alignement de l'image** vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Écran d'alignement de l'image	Vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.	L'écran d'alignement de l'image apparaît lorsque vous démarrez la première fois votre projecteur. Néanmoins, vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu de l'écran de démarrage. Appuyez sur **MENU** ou **ENTRÉE** pour le fermer.
Menu du réseau		
Réseau et sortie VGA	Active le connecteur RJ45 du projecteur et les fonctionnalités réseau.	
État	Affiche l'état actuel du réseau (**Connecté**, **Déconnecté** ou **Désactivé**).	Le paramètre par défaut est désactivé.
DHCP	Affiche l'état du protocole DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) du réseau, c'est à dire **Activé** ou **Désactivé**.	Le paramètre par défaut est activé. **Activé** permet à un serveur DHCP du réseau d'attribuer automatiquement une adresse IP au projecteur. **Désactivé** permet à un administrateur d'attribuer une adresse IP manuellement.
Rappel de mot de passe	Envoie par e-mail le mot de passe réseau au destinataire prédéfini.	Voir *Gestion des pages Web* Page57 pour configurer une adresse électronique de destination.
Adresse IP	Affiche l'adresse IP actuelle du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	Pour modifier l'adresse IP du projecteur, utilisez le connecteur RS-232 (voir *Définitions des commandes/réponses* Page81) ou utilisez un serveur DHCP pour attribuer une adresse IP dynamique, puis paramétrez une adresse IP statique à l'aide de la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* Page57).
Masque de sous-réseau	Affiche le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Passerelle	Affiche la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	

Paramètre	Utilisation	Remarques
DNS	Affiche l'adresse IP du serveur du nom de domaine (DNS) principal du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC du projecteur sous la forme xx-xx-xx-xx-xx-xx.	
Nom du groupe	Affiche le nom du groupe de travail du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* Page57 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* Page67).
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* Page57 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* Page67).
Emplacement	Affiche l'emplacement du projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer l'emplacement du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* Page57 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* Page67).
Contact	Affiche le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom ou le numéro de contact à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* Page57 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* Page67).

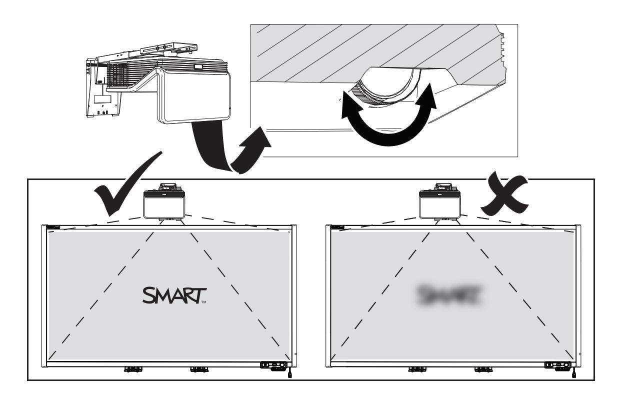
Paramètre	Utilisation	Remarques
Menu de la langue		
Langue	Sélectionne la préférence de langue.	L'assistance du menu du projecteur est disponible en anglais (par défaut), chinois (simplifié), chinois (traditionnel), tchèque, danois, néerlandais, finnois, français, allemand, grec, italien, japonais, coréen, norvégien, polonais, portugais (Brésil), portugais (Portugal), russe, espagnol et suédois.
Menu des informations		
Heures de la lampe	Affiche le nombre actuel d'heures d'utilisation de la lampe, soit entre 0 et 4000 heures depuis sa dernière réinitialisation.	Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé une lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation. Voir *Réinitialiser les heures de la lampe* Page40 pour plus de détails sur la procédure de réinitialisation des heures de la lampe.
Entrée	Affiche la source d'entrée vidéo actuellement affichée (**VGA-1**, **VGA-2**, **HDMI** ou **Aucune**).	
Résolution	Affiche la résolution et la fréquence d'actualisation du signal de source vidéo le plus récemment détecté.	S'il n'y a aucun signal de source d'entrée vidéo actuel, ce paramètre affiche les dernières résolution et fréquence d'actualisation connues de l'image du signal source.
Version du micrologiciel	Affiche la version du micrologiciel du processeur d'affichage numérique (DDP) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version MPU	Affiche la version du micrologiciel de l'unité du microprocesseur (MPU) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version réseau	Affiche la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur au format x.x.x.x.	Si vous n'avez pas activé le paramètre **Réseau et sortie VGA**, ce paramètre ne peut pas afficher la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur, et au lieu de cela affiche 0.0.0.0.
Numéro de modèle	Affiche le numéro de modèle du projecteur.	
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.	

Régler la netteté de l'image

Utilisez le levier de mise au point se trouvant sur l'objectif du projecteur pour régler la netteté de l'image projetée.

Pour régler la netteté de l'image

Faites pivoter la bague de mise au point vers la droite ou la gauche jusqu'à ce que l'image soit nette.



Ajuster l'image

Consultez ces notes lorsque vous réglez l'image projetée comme expliqué dans le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 660i6, 680i6, 685i6 et 690i6* inclus (smarttech.com/kb/170498).

- En ajustant la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée, utilisez l'arrière-plan par défaut du projecteur de manière à voir clairement la totalité de l'image projetée. N'utilisez pas d'autres images, qui pourraient être recadrées ou mises à l'échelle par le projecteur et ainsi afficher une taille, une forme et un emplacement d'image projetée trompeuses.
- Servez vous des réglages mécaniques décrits dans le document d'installation pour effectuer tous les réglages d'image physiques. N'utilisez pas les options du menu à l'écran du projecteur durant le processus d'alignement du projecteur.
- Gardez à l'esprit que lorsque vous inclinez le projecteur vers le haut ou que vous abaissez sa perche de fixation pour relever l'image, toute l'image projetée augmente ou diminue en taille, surtout en bas de l'image projetée.
- Lorsque vous ajustez la distorsion (inclinaison), assurez-vous que les bords supérieur et inférieur de l'image sont horizontaux avant de positionner les bords gauche et droit de l'image par rapport à votre tableau interactif.
- Lorsque vous avancez ou reculez le projecteur sur la perche pour agrandir ou réduire l'image, il se peut que vous deviez incliner ou tourner légèrement le projecteur afin de garder l'image carrée. Desserrez légèrement le levier pour faciliter ce réglage.
- Pour affiner l'image, il se peut que vous deviez répéter toutes les étapes décrites dans le document d'installation par plus petits incréments.

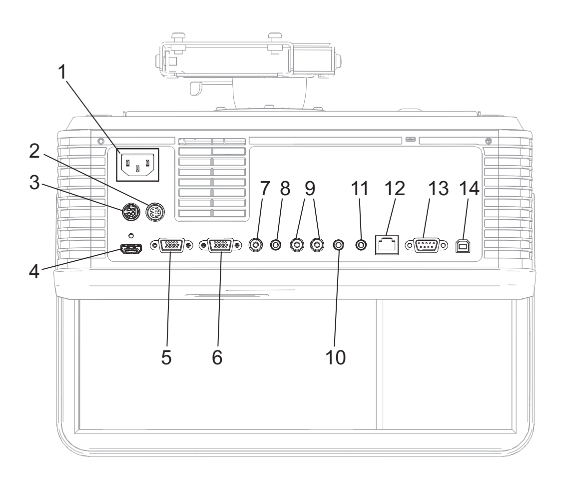
Diagramme des branchements du projecteur

Vous pouvez connecter un grand nombre de périphériques à votre projecteur, notamment des lecteurs de DVD/Blu-ray, des magnétoscopes, des caméras de documents, des caméras numériques et des sources en haute définition, ainsi que des sorties auxiliaires, comme un deuxième projecteur ou un écran plat et des enceintes alimentées.



REMARQUE

Il se peut que vous deviez acheter des adaptateurs tiers pour connecter certains périphériques.



N°	Connecteur	Connexion à :
1	Alimentation	Alimentation principale
2	Mini-DIN 7 broches	Faisceau de câbles du PCE
3	Sortie mini-DIN 5V/2A d'alimentation 4 broches	Faisceau de câbles du PCE
4	Entrée HDMI	Source vidéo et audio haute définition (non fournie)
5	Entrée vidéo RVB DB15F (VGA 1)	Ordinateur principal (non fourni)
6	Sortie vidéo RVB DB15F (sortie VGA)	Affichage secondaire (non fourni)
7	Entrée vidéo composite RCA	Faisceau de câbles du PCE
8	Entrée audio de la prise téléphone 3,5 mm (×2)	Les sources audio associées aux ordinateurs principal et secondaire
9	Entrée audio RCA gauche et droite	par le biais du dispositif de connexion RCA
10	Sortie audio de la prise téléphone 3,5 mm	Enceintes (non fournies)
11	Microphone à prise téléphone 3,5 mm	Microphone (non fourni)
12	RJ45	Réseau (pour la gestion des pages Web et l'accès SNMP)

N°	Connecteur	Connexion à :
13	DB9 RS-232F	Système de contrôle local ou autre périphérique terminal (non fourni)
14	USB B	Ordinateur (uniquement pour l'accès à l'entretien)

REMARQUES

- Pour brancher votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 660i6,680i6, 685i6 et 690i6* (smarttech.com/kb/170498).
- Pour connecter des accessoires à votre tableau interactif, référez-vous aux documents fournis avec les accessoires et consultez le site Internet de l'assistance SMART (smarttech.com/support) pour plus d'informations.

Utiliser votre tableau interactif

Consultez le *guide d'utilisation et d'installation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414) pour plus d'informations sur l'utilisation de votre tableau interactif.

Lorsque vous connectez votre tableau interactif à un ordinateur avec le logiciel SMART, vous pouvez accéder à toutes les fonctionnalités de votre tableau interactif.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, appuyez sur le bouton **Aide** du plumier de votre tableau interactif.

Pour des ressources supplémentaires, rendez-vous sur smarttech.com, cliquez sur l'icône en forme de drapeau à droite du logo, puis sélectionnez votre pays et votre langue. Dans la section Assistance de ce site Web, vous trouverez des informations produit sans cesse réactualisées, notamment des instructions de paramétrage et des spécifications.

Le site Web de formation SMART (smarttech.com/training) comprend une bibliothèque exhaustive de ressources de formation que vous pouvez consulter lorsque vous apprenez à paramétrer ou utiliser votre système de tableau interactif.

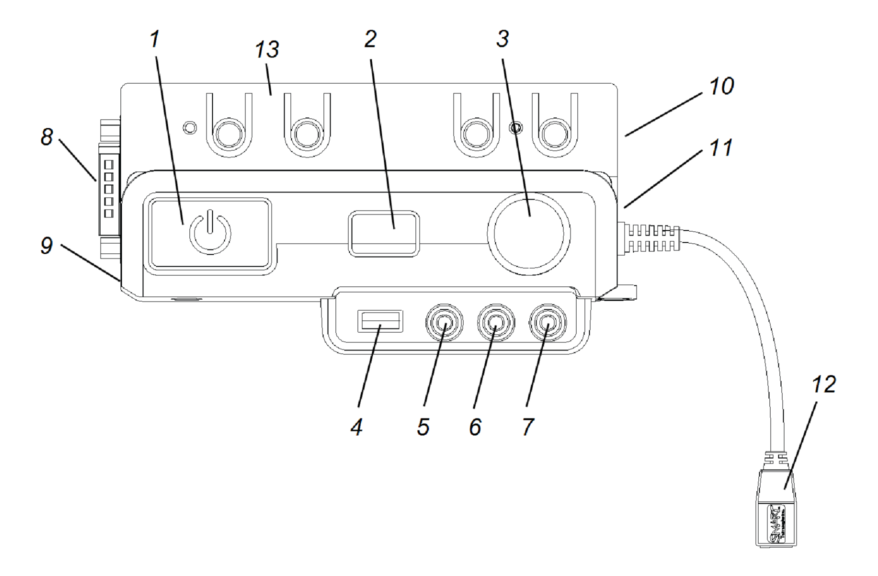
Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)

Le PCE vous permet de contrôler les opérations de base de votre système de tableau interactif. De plus, vous pouvez connecter directement des périphériques au PCE, comme indiqué dans *Brancher des sources et des sorties périphériques* Page33. Appuyez sur le bouton **Marche** ⏻ du PCE ou de la télécommande pour mettre le système de projecteur en mode Veille ou pour l'allumer. Appuyez sur le bouton **Entrée** du PCE ou de la télécommande pour basculer d'une source à l'autre sur le projecteur.

IMPORTANT

- Conservez votre télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.
- Ne débranchez pas les câbles du ECP pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.

Le diagramme et le tableau suivants décrivent les composants du PCE :



Numéro	Fonction
Avant	
1	Marche ⏻ et indicateur d'état du PCE
2	Sélection de l'entrée
3	Contrôle du volume
4	Port USB A (pour les clés USB)
5	Entrée vidéo composite de la prise RCA (pour les périphériques comme les lecteurs de DVD/Blu-ray)

Numéro	Fonction
6	Entrée droite de la prise RCA audio
7	Entrée gauche de la prise RCA audio
Côté gauche	
8	Prise DB15 (faisceau de câbles du PCE uniquement)
9	Port USB A (pour tout périphérique USB, jusqu'à 500 mA)
Côté droit	
10	Port USB B (pour un ordinateur supplémentaire, par exemple un ordinateur portable)  **REMARQUE** Ce port USB est actif uniquement lorsque vous sélectionnez la source vidéo associée en tant que source d'entrée du projecteur. La source vidéo associée par défaut est VGA2, mais vous pouvez la modifier à l'aide du menu du projecteur.
11	Port USB A (pour tableau interactif SMART Board uniquement)
12	Port USB B (pour votre ordinateur principal) **REMARQUE** Ce port USB est actif uniquement lorsque vous sélectionnez la source vidéo associée en tant que source d'entrée du projecteur. La source vidéo associée par défaut est VGA1, mais vous pouvez la modifier à l'aide du menu du projecteur.
Haut	
13	Réceptacle RJ11 6 broches (pour le contrôle de la plateforme de collaboration SMART Hub™ SE)

CONSEIL

Si votre ordinateur est équipé d'une sortie HDMI, vous pouvez brancher un câble USB entre votre ordinateur et l'un des ports USB B du PCE, et un câble HDMI entre votre ordinateur et le connecteur HDMI du projecteur. Associez la source HDMI au port USB approprié (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14). Appuyez sur le bouton **Entrée** du PCE pour basculer vers l'entrée HDMI.

Chapitre 4

Intégrer d'autres périphériques

Ce chapitre vous indique comment intégrer votre système de tableau interactif SMART Board 480i6 à boîtier de communication à des périphériques.

Compatibilité des formats vidéo

Votre projecteur a un format vidéo natif et différents modes de compatibilité de format vidéo. Vous pouvez changer l'apparence de l'image pour certains formats et compatibilités.

Format vidéo natif

Le tableau suivant répertorie les formats vidéo RVB VESA natifs pour le projecteur.

Projecteur	Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Horloge pixel (MHz)
SMART UF70	1024 × 768	XGA	4:3	60	48	63.5
SMART UF70w (format 16:10)	1280 × 800	WXGA	16:10	60	48	83.5
SMART UF70w (format 16:9)	1280 × 720	WXGA	16:9	60	48	83.5

Compatibilité des formats vidéo

Les tableaux suivants répertorient par résolution les formats vidéo RVB VESA compatibles des projecteurs, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14.

Projecteur SMART UF70

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée
720 × 400	720×400 85	1.8:1	85.039	Panoramique
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Plein écran
640 × 480	VGA 72	4:3	72.809	Plein écran
640 × 480	VGA 75	4:3	75	Plein écran
640 × 480	VGA 85	4:3	85.008	Plein écran
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Plein écran
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Plein écran
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Plein écran
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Plein écran
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Plein écran
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Plein écran
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Plein écran
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Plein écran
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Plein écran
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Plein écran
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74.7	Plein écran
1152 × 864	SXGA1 75	4:3	75	Plein écran
1280 x 720	HD 720	16:9	60	Panoramique
1280 × 768	SXGA1 75	1.67:1	60	Panoramique
1280 × 800	WXGA	16:10	60	Panoramique
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Plein écran
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85.002	Plein écran
1280 × 1024	SXGA3 60	5:4	60.02	Panoramique
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75.025	Panoramique
1280 × 1024	SXGA3 85	5:4	85.024	Panoramique
1360 x 765	1.04M9	16:9	59.799	Panoramique

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée
1600 x 900	1.44M9	16:9	59.946	Panoramique
1600 × 1200	UXGA	4:3	60	Plein écran
1680 x 1050	1680x1050 50	16:10	49.974	Panoramique
1680 x 1050	1680x1050 50	16:10	59.954	Panoramique
1920 x 1080	HD 1080	16:9	60	Panoramique

Projecteur SMART UF70w

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée (format 16:10)	Apparence identique à l'entrée (format 16:9)
720 × 400	720×400 85	9:5	85.039	Panoramique	Panoramique
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 72	4:3	72.809	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 85	4:3	85.008	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Colonne	Colonne
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Colonne	Colonne
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74.7	Colonne	Colonne
1152 × 864	SXGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
1280 × 768	WXGA 60	1.67:1	60	Panoramique	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Colonne	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85.002	Colonne	Colonne
1280 × 960	SXGA3 60	5:4	60.02	Colonne	Colonne

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée (format 16:10)	Apparence identique à l'entrée (format 16:9)
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75.025	Colonne	Colonne
1600 × 1200	SXGA+	4:3	59.978	Colonne	Colonne
1600 × 1200	UXGA 60	4:3	60	Colonne	Colonne

Compatibilité du format des signaux HD et SD

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux au format haute définition (HD) et définition standard (SD) des projecteurs, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14.

Projecteur SMART UF70

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence identique à l'entrée
480i (lecteur DVD) (640 × 480)	4:3	15.73	59.94	Plein écran
567i (lecteur DVD) (720 × 576)	5:4	15.63	50	Panoramique
720p	16:9	44.96	59.94	Panoramique
720p	16:9	35	50	Panoramique
1080i	16:9	33.7	59.94	Panoramique
1080i	16:9	28.1	50	Panoramique

Projecteur SMART UF70w

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence identique à l'entrée (format 16:10)	Apparence identique à l'entrée (format 16:9)
480i (525i)	4:3	15.73	59.94	Colonne	Colonne
480p (525p)	4:3	31.47	59.94	Colonne	Colonne
576i (625i)	5:4	15.63	50	Colonne	Colonne
576p (625p)	5:4	31.25	50	Colonne	Colonne
720p (750p)	16:9	45	59.94	Panoramique	Plein écran
720p (750p)	16:9	37.5	50	Panoramique	Plein écran
1080i (1125i)	16:9	33.75	59.94	Panoramique	Plein écran
1080i (1125i)	16:9	28.13	50	Panoramique	Plein écran
1080p (1125p)	16:9	67.5	59.94	Panoramique	Plein écran
1080p (1125p)	16:9	56.25	50	Panoramique	Plein écran

REMARQUE

Votre projecteur est HD Ready. Sa résolution native prend en charge un affichage au pixel près de contenu source 720p. Néanmoins, étant donné que le projecteur compresse un contenu source 1080p pour l'adapter à sa résolution native, il ne prend pas en charge un affichage au pixel près de contenu source 1080p.

Compatibilité des signaux du système vidéo

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux du système vidéo des projecteurs, en particulier ceux transmis par des connecteurs vidéo S-Vidéo et Composite, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14.



REMARQUE

La commande *16:9* transmet tous les modes vidéo avec des bandes noires le long des bords supérieur et inférieur de l'écran. La commande *Identique à l'entrée* peut transmettre les modes vidéo avec des bandes noires le long des bords supérieur et inférieur de l'écran, en fonction de la résolution de l'entrée.

Projecteur SMART UF70

Mode vidéo	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Signal couleur (MHz)
NTSC	4:3	15.73	29.96	3.58
PAL	4:3	15.62	25	4.43
SECAM	4:3	15.62	25	4.25 (f_{ob}) 4.06 (f_{or})

Projecteur SMART UF70w

Mode vidéo	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Signal couleur (MHz)
NTSC	4:3	15.73	59.94	3.58
PAL	4:3	15.63	50	4.43
SECAM	4:3	15.63	50	4.25 et 4.41
PAL-M	4:3	15.73	59.94	3.58
PAL-N	4:3	15.63	50	3.58
PAL-60	4:3	15.73	59.94	4.43
NTSC 4.43	4:3	15.73	59.94	4.43

Brancher des sources et des sorties périphériques

Suivez ces instructions si vous avez un périphérique à brancher à votre système de tableau interactif, comme un lecteur de DVD/Blu-ray ou un périphérique USB.

REMARQUES

- Mesurez la distance entre le projecteur et le périphérique que vous voulez connecter. Assurez-vous que le câble est assez long, que vous pouvez laisser du mou et qu'il peut être disposé de telle façon qu'il ne risque pas de faire trébucher quiconque.
- Ne débranchez pas les câbles du ECP pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.
- Ne branchez pas les enceintes USB audio SMART Board (SBA-L) au PCE. Branchez ces enceintes au projecteur à l'aide d'un câble prises RCA double canal (gauche et droite) à connecteur audio 3,5 mm (inclus avec les enceintes).
- Le connecteur vidéo composite et les entrées audio double canal associées du PCE ne servent qu'aux entrées. Ces prises RCA ne fournissent pas de signal de sortie.

Pour brancher une source ou une sortie périphérique à votre projecteur

1. Si vous avez installé des enceintes, tournez à fond vers le bas le bouton de volume du PCE afin d'éviter les bourdonnements ou les crépitements.
2. Si votre périphérique utilise une connexion vidéo composite, branchez ses câbles d'entrée au PCE.

   Si votre périphérique utilise une connexion USB, branchez ses câbles d'entrée à l'un des ports USB disponibles du PCE.
3. Faites basculer les sources d'entrée vers le périphérique en appuyant sur le bouton **Entrée** du PCE ou de la télécommande.

   REMARQUE

   Si votre périphérique USB ne fonctionne pas, il se peut qu'il ait un défaut ou soit incompatible, ou que le port USB ait été désactivé. Voir *Désactiver l'accès USB des utilisateurs* Page99.
4. Restaurez le volume sur le bouton de volume du PCE.

Chapitre 5

Entretenir votre système de tableau interactif

Ce chapitre inclut des méthodes pour éviter d'endommager et nettoyer correctement votre système de tableau interactif SMART Board 480i6.

Entretenir votre tableau interactif

Pour plus d'informations sur l'entretien de votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Nettoyer le projecteur

AVERTISSEMENT

Lorsque vous nettoyez un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites très attention lorsque vous montez sur une échelle, et n'hésitez pas à retirer le projecteur du support mural pour le nettoyer.

ATTENTION

- Ne touchez jamais le miroir avec les mains ou une brosse, et ne frottez pas la surface du miroir avec le tissu de nettoyage fourni. Nettoyez doucement le miroir avec le tissu de nettoyage fourni, et ne mettez pas de solvant sur le tissu ni le miroir. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir du projecteur.
- Avant de nettoyer le projecteur, appuyez deux fois sur le bouton **Marche** ⏻ du PCE ou de la télécommande afin de mettre le système en mode Veille, puis laissez refroidir la lampe pendant au moins 30 minutes.

- Ne vaporisez pas de nettoyant, de solvant ni d'air comprimé directement sur le projecteur. N'utilisez pas de nettoyant ou de solvant par vaporisateur à proximité du projecteur, car ils peuvent endommager ou tacher l'unité. Si vous vaporisez un produit sur le système, vous risquez de créer un brouillard chimique sur certains composants et sur la lampe du projecteur, ce qui peut les endommager ou amoindrir la qualité de l'image.
- Ne faites pas couler de liquides ou de solvants du commerce dans la tête ou la base du projecteur.

IMPORTANT

- Lorsque vous nettoyez le système de tableau interactif :
  - Essuyez l'extérieur du projecteur à l'aide d'un chiffon non pelucheux.
  - Si nécessaire, utilisez un chiffon doux imbibé d'un détergent doux afin de nettoyer le boîtier du projecteur.
- N'utilisez pas de nettoyants, de cires ou de solvants abrasifs.

Lorsque vous nettoyez le miroir du projecteur :

- Utilisez une poire à soufflet (que l'on trouve facilement dans les boutiques de matériel audiovisuel) pour chasser la poussière. Ne touchez jamais le miroir avec les mains nues ou une brosse.
- Si vous ne pouvez pas faire autrement qu'essuyer le miroir, mettez des gants de protection et formez une boule avec le tissu de nettoyage. Faites doucement passer le tissu de nettoyage sur le miroir, à la façon d'un plumeau. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir.

Lorsque vous nettoyez l'objectif du projecteur :

- Utilisez une poire à soufflet (que l'on trouve facilement dans les boutiques de matériel audiovisuel) pour chasser la poussière. Ne touchez jamais l'objectif avec les mains nues ou une brosse.
- Si vous ne pouvez pas faire autrement qu'essuyer l'objectif, mettez des gants de protection et formez une boule avec le tissu de nettoyage. Faites passer doucement le tissu de nettoyage sur l'objectif en partant du bord, en utilisant le tissu de nettoyage à la façon d'un plumeau. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir.

Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur

Pour plus d'informations sur la mise au point et le réglage de l'image projetée, voir *Régler la netteté de l'image* Page21 et *Ajuster l'image* Page21.

Remplacer la lampe du projecteur

Cette section donne des instructions pour remplacer le module de la lampe du projecteur.

Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur

La lampe va finir par faiblir, et un message s'affichera pour vous rappeler de la remplacer. Assurez-vous de disposer d'un module de lampe de rechange avant d'effectuer les opérations suivantes.

AVERTISSEMENT

- Voir smarttech.com/compliance pour les documents MSDS du projecteur.
- Remplacez le module de la lampe lorsque le projecteur affiche ce message d'avertissement concernant la durée de vie de la lampe. Si vous continuez à utiliser le projecteur après l'apparition de ce message, la lampe peut éclater ou exploser en envoyant du verre dans tout le projecteur.
- Si la lampe éclate, sortez de la pièce et aérez-la.

  Ensuite, effectuez les opérations suivantes :

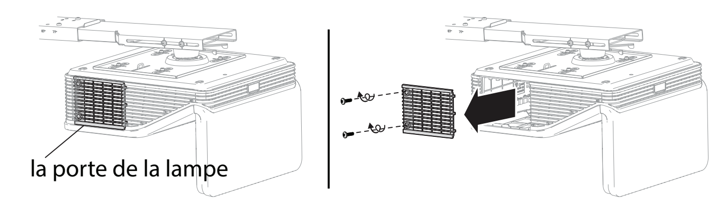
  - Évitez de toucher aux éclats de verre car ils peuvent vous blesser.
  - Lavez-vous soigneusement les mains si vous avez touché des fragments de la lampe.
  - Nettoyez soigneusement la zone autour du projecteur et jetez tous les produits comestibles se trouvant dans cette zone, car ils ont pu être contaminés.
  - Appelez votre revendeur SMART agréé pour qu'il vous dise quoi faire. N'essayez pas de remplacer la lampe.
- Lorsque vous remplacez le module de la lampe d'un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites très attention lorsque vous montez sur une échelle ou retirez le projecteur du support de fixation murale pour remplacer le module de la lampe.
- Si vous exposez la lampe à l'air libre pendant que le projecteur est fixé au support mural, vous risquez d'endommager le produit ou de vous blesser avec des éclats de verre au cas où la lampe est cassée.

- Lorsque vous remplacez le module de la lampe du projecteur :
  - Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes pour que la lampe refroidisse complètement.
  - Ne retirez aucune vis autre que celles indiquées dans les instructions de remplacement de la lampe.
  - Équipez-vous de lunettes de protection lorsque vous changez le module de la lampe. Dans le cas contraire, vous risquez de vous blesser, notamment de perdre la vue si la lampe explose.
  - N'utilisez que des modules de lampes de remplacement approuvés par SMART Technologies. Contactez votre revendeur SMART agréé pour obtenir des pièces de remplacement.
  - Ne remplacez jamais le module de la lampe par un module de lampe déjà utilisé.
  - Manipulez toujours le mécanisme de la lampe avec précaution afin d'éviter d'endommager prématurément la lampe et afin d'éviter toute exposition au mercure. Ne touchez le module de la lampe qu'avec des gants. Ne touchez pas la lampe avec les doigts.
  - Recyclez ou jetez le module de la lampe avec les déchets dangereux, conformément à vos règlements locaux.

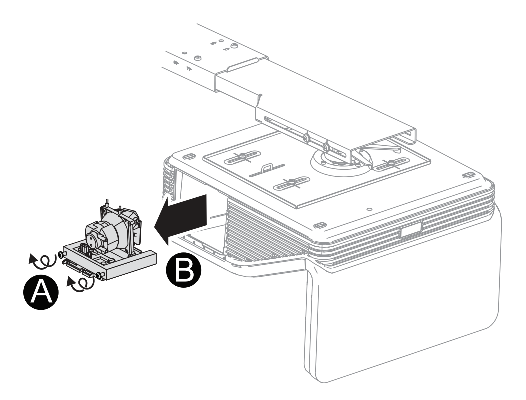
Vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme n° 2 et d'un tournevis plat pour effectuer ces opérations.

Pour retirer l'ancien module de la lampe

1. Appuyez deux fois sur le bouton **Marche** ⏻ de la télécommande ou du PCE afin de mettre le projecteur en mode veille.
2. Attendez au moins 30 minutes que le projecteur refroidisse.
3. Débranchez le câble d'alimentation du projecteur.
4. Utilisez un tournevis cruciforme pour desserrer les deux vis captives.



5. Utilisez un tournevis cruciforme pour desserrer les deux vis captives sous le module de la lampe, puis retirez délicatement le module de la lampe.

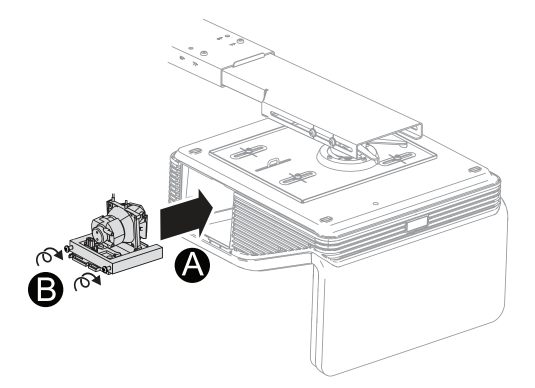


REMARQUE

N'essayez pas de retirer ces vis. Les vis captives ne peuvent pas être retirées, mais seulement desserrées.

Pour mettre le nouveau module de lampe dans le projecteur

1. Sortez de son emballage le nouveau module de la lampe.
2. Placez délicatement le module de la lampe dans le projecteur, puis appuyez doucement l'extrémité alimentée du module de la lampe contre le projecteur pour vous assurer que le contact se fait bien avec le port d'alimentation du projecteur.



 **REMARQUE**

Vous devez pouvoir insérer facilement le module de la lampe dans le projecteur, sans forcer.

3. Utilisez le tournevis cruciforme pour serrer les vis captives.

 **IMPORTANT**

Ne serrez pas trop les vis.

4. Remettez le couvercle de la lampe.
5. Branchez le câble d'alimentation à la prise électrique.

6. Appuyez une fois sur le bouton **Marche** ⏻ de la télécommande ou du ECP pour vérifier que le projecteur fonctionne et que le module de la lampe soit bien installé.
7. Mettez l'ancien module de la lampe dans un conteneur sécurisé et manipulez-le avec soin jusqu'à ce que vous le recycliez.

Pour terminer l'installation du module de la lampe du projecteur

1. Allumez le projecteur.
2. Si nécessaire, réglez l'image du projecteur (voir *Ajuster l'image* Page21).
3. Accédez au menu d'entretien pour réinitialiser les heures de la lampe (voir *Réinitialiser les heures de la lampe* bas).
4. Activez les e-mails d'alerte et les avertissements de la lampe du projecteur s'ils ont été désactivés (voir *Alertes électroniques* Page63 et *Panneau de commande* Page58).

Réinitialiser les heures de la lampe

Après avoir remplacé le module de la lampe, vous devrez accéder au menu d'entretien du projecteur et réinitialiser les heures de la lampe. Afin d'éviter toute erreur accidentelle, seul un administrateur système doit effectuer cette opération.


REMARQUE

Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé la lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation.

Pour réinitialiser les heures de la lampe

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.

   
   ATTENTION

   N'ajustez aucun paramètre du menu d'entretien autre que ceux répertoriés dans ce guide. Si vous modifiez d'autres paramètres, vous risquez d'endommager votre projecteur ou de perturber son fonctionnement, et votre garantie pourrait se voir annulée.

2. Faites défiler l'écran jusqu'à *Réinitialisation des heures de la lampe*, puis appuyez sur **OK**.

   Les deux valeurs des *heures de la lampe* (Standard et Économie) sont remises à zéro.

   ATTENTION

   Ne réinitialisez pas les heures de la lampe à moins que vous veniez de remplacer le module de la lampe. Le fait de réinitialiser les heures de la lampe sur une vieille lampe peut endommager votre projecteur à cause d'une panne de lampe.

   REMARQUE

   Vous ne pouvez pas réinitialiser la valeur Heures d'affichage, car il s'agit du nombre total d'heures pendant lesquelles le projecteur a fonctionné.

3. Appuyez sur le bouton **Menu** de la télécommande.

   Le menu *Paramètres du SMART UF 70* apparaît.

4. Sélectionnez pour vérifier que les *heures de la lampe* ont bien été remises à zéro.

Chapitre 6

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Ce chapitre vous donne des informations de dépannage de base pour votre système de tableau interactif.

Pour les problèmes qui ne sont pas abordés dans ce chapitre, consultez le site Internet de l'assistance SMART (smarttech.com/support) ou contactez votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where).

Avant de commencer

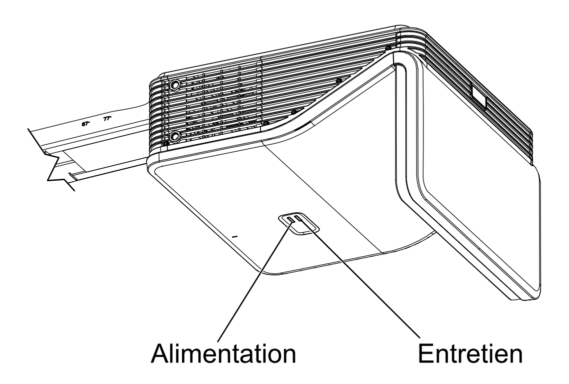
Avant de résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif ou de contacter l'assistance SMART ou votre revendeur SMART agréé pour obtenir de l'aide, vous devez effectuer les opérations suivantes :

- Localisez les indicateurs d'état de votre système de tableau interactif
- Localisez les numéros de série de votre système de tableau interactif

Emplacement des indicateurs d'état

Votre système de tableau interactif se compose de plusieurs éléments, ayant chacun leurs propres indicateurs d'état :

- L'indicateur d'état de votre tableau interactif est situé dans le coin inférieur droit du cadre.
- Les indicateurs d'alimentation ⏻ et d'entretien de votre projecteur se trouvent en dessous de ce dernier.

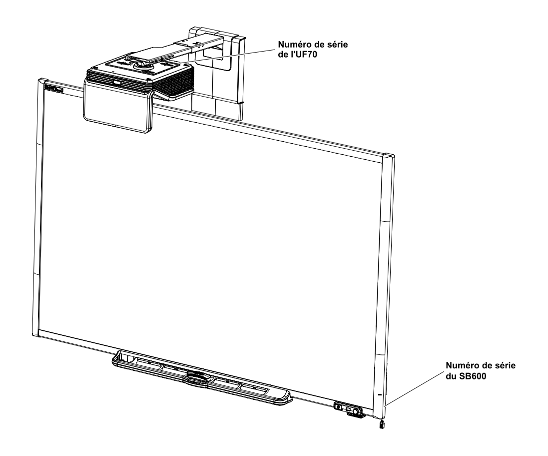


- Le bouton **Marche** ⏻ du PCE (voir *Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)* Page24) fonctionne aussi comme un indicateur d'état.

Emplacement des numéros de série

Le numéro de série de votre tableau interactif SMART Board série 600 est situé sur le bord inférieur droit du cadre du tableau interactif. Pour plus d'informations, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Le numéro de série du projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w se trouve sur le dessus du projecteur.



CONSEIL

Vous pouvez également accéder au numéro de série du projecteur par le biais du menu à l'écran. Pour plus d'informations, voir *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14.

Pour l'emplacement des numéros de série sur les autres composants et accessoires, voir smarttech.com/support.

Déterminer l'état de votre système de tableau interactif

Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'état de votre système de tableau interactif :

Indicateur d'alimentation du projecteur	**Indicateur d'entretien du projecteur**	**Indicateur du PCE**	**Indicateur d'état du tableau interactif**	**Image projetée**	**Commande tactile et crayon**	**État et dépannage connexe**
États de fonctionnement normaux						
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert continu	Correct	Contrôle complet	Le système fonctionne normalement. Si des problèmes d'image ou de son surviennent, consultez les sections restantes de ce chapitre pour les informations de dépannage.

Indicateur d'alimentation du projecteur	Indicateur d'entretien du projecteur	Indicateur du PCE	Indicateur d'état du tableau interactif	Image projetée	Commande tactile et crayon	État et dépannage connexe
Vert clignotant	Éteint	Vert clignotant	Éteint	Aucune	Aucune	Le système démarre.
Orange continu	Éteint	Orange continu	Éteint	Aucune	Aucune	Le système est en mode Veille.
Orange clignotant	Éteint	Orange clignotant	Éteint	Aucune	Aucune	Le système passe en mode Veille.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Orange continu	N/A	Aucune	Le module du contrôleur du tableau interactif démarre. Si ce processus prend plus de 10 secondes, consultez *Résoudre les problèmes du module du contrôleur* Page48.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Orange clignotant	N/A	N/A	Le contrôleur du tableau interactif est prêt à recevoir une mise à jour micrologicielle ou applique une mise à jour micrologicielle. Si l'indicateur lumineux clignote en orange mais qu'aucune mise à jour micrologicielle n'apparaît à l'écran, consultez *Résoudre les problèmes du module du contrôleur* Page48.
États d'erreur						
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert continu	Incorrect	Contrôle complet	Il y a un problème avec l'image projetée. Voir *Résoudre les problèmes d'image* Page48.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert continu	Correct	Aucune	Il y a un problème avec le tableau interactif. Voir *Résoudre les problèmes de fonctionnement* Page suivante.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert clignotant	Correct	Tactile uniquement	Les pilotes de produit SMART ne sont pas installés ou ne fonctionnent pas correctement sur l'ordinateur connecté.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Éteint OU Rouge continu	N/A	Aucune	Il y a un problème avec les connexions entre le tableau interactif et les autres composants du système. Voir *Résoudre les problèmes de connexion* Page suivante.
Vert continu	Éteint	Éteint	Éteint OU Rouge continu	N/A	N/A	Le PCE ne reçoit pas d'alimentation. Voir *Résoudre les problèmes du ECP* Page54.
Orange continu	Rouge clignotant	N/A	N/A	Aucune	N/A	Il y a un problème avec la lampe du projecteur. Consultez *Résoudre les erreurs du projecteur* Page48.
Éteint	Rouge clignotant	N/A	Éteint	Aucune	Aucune	La température de fonctionnement du projecteur a été dépassée. Consultez *Résoudre les erreurs du projecteur* Page48.

Indicateur d'alimentation du projecteur	Indicateur d'entretien du projecteur	Indicateur du PCE	Indicateur d'état du tableau interactif	Image projetée	Commande tactile et crayon	État et dépannage connexe
Éteint	Rouge continu	N/A	N/A	Aucune	N/A	Il y a un problème avec le ventilateur ou le cercle chromatique du projecteur. Consultez *Résoudre les erreurs du projecteur* Page suivante.
Éteint	Éteint	Éteint	Éteint	Aucune	Aucune	Le câble d'alimentation du projecteur n'est pas bien connecté. OU Il y a un problème avec l'alimentation électrique principale (par exemple, le disjoncteur est éteint).

Résoudre les problèmes de tableau interactif

Cette section comprend des informations sur la résolution de problèmes avec votre tableau interactif.

Pour les informations non abordées dans cette section, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Résoudre les problèmes de fonctionnement

- Vérifiez que le câble 4 broches (et le câble 2 broches, le cas échéant) soit connecté au module du contrôleur du tableau interactif.
- Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sous la supervision de l'assistance SMART à l'aide de Diagnostic SMART Board.

Pour résoudre les problèmes de fonctionnement, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que le câble 4 broches (et le câble 2 broches, le cas échéant) soit connecté au module du contrôleur du tableau interactif.
- Assurez-vous que le câble USB du tableau interactif est bien branché entre l'ordinateur et le port USB approprié du PCE.
- Réinitialisez le système de tableau interactif. Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sous la supervision de l'assistance SMART à l'aide de Diagnostic SMART Board.

Résoudre les problèmes de connexion

Pour résoudre les problèmes de connexion, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que le connecteur min-DIN 4 broches du faisceau de câbles du ECP soit bien branché au connecteur **DC 5V 2A** sur le projecteur.

- Vérifiez que le câble USB soit bien branché entre le tableau interactif et le port USB approprié du ECP.
- Vérifiez que le câble USB soit bien branché entre un port USB entièrement fonctionnel de l'ordinateur et le bon port USB du ECP.
- Assurez-vous que l'option du menu à l'écran du projecteur pour la source USB est paramétrée de manière à associer le port USB du PCE à la source vidéo appropriée sur le projecteur.
- Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sur tous les périphériques entre la connexion USB de l'ordinateur et le système de tableau interactif, notamment tous les hubs USB et les rallonges USB.

- Vérifiez que le câble USB soit bien branché entre un port USB entièrement fonctionnel de l'ordinateur et le tableau interactif.

Résoudre les problèmes du module du contrôleur

Si le module du contrôleur met plus de 10 secondes pour démarrer, déconnectez le câble USB du tableau interactif, attendez 10 secondes, puis rebranchez-le.

Si le problème persiste, exécutez l'utilitaire de mise à niveau du micrologiciel, qui se trouve dans le même dossier que vos pilotes de produit SMART (par exemple, **C:\Program Files\SMART Technologies\Pilotes SMART Board\SMARTFirmwareUpdater.exe** [systèmes d'exploitation Windows®] ou **\Applications\Pilotes SMART Board\SMARTFirmwareUpdater.app** [ordinateurs Mac]). Pour plus d'informations sur la manière d'effectuer une mise à niveau du micrologiciel, consultez smarttech.com/kb/123545 ou contactez l'assistance SMART.

Si l'indicateur d'état indique qu'une mise à jour micrologicielle est en cours mais qu'aucune mise à jour ne se produit, débranchez le câble USB du tableau interactif, attendez quelques secondes, puis rebranchez-le.

Résoudre les problèmes du projecteur

Résoudre les erreurs du projecteur

Résoudre les problèmes d'image

Pour résoudre les problèmes d'image les plus courants, effectuez les tâches suivantes :

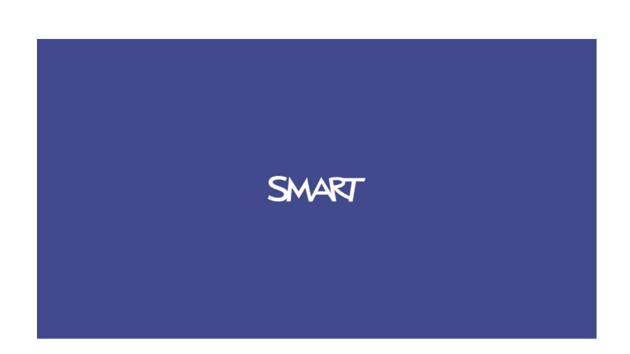
- Vérifiez que l'ordinateur, ou toute autre source vidéo, soit bien allumé et réglé pour afficher une résolution et une fréquence d'actualisation prises en charge par le projecteur (voir *Compatibilité des formats vidéo* Page27).
- Veillez à ce que la source vidéo soit bien branchée au projecteur.

- Appuyez sur le bouton Sélection d'entrée de la télécommande ou du ECP pour basculer sur la bonne source vidéo.

Si ces opérations ne résolvent pas le problème, consultez les sections suivantes pour obtenir plus d'informations sur le dépannage.

Perte de signal

Si un signal de source vidéo n'est pas détecté, s'il est hors de portée des modes vidéo d'assistance du projecteur ou si le signal bascule vers un autre périphérique ou une autre entrée, le projecteur n'affiche pas le signal de la source et au lieu de cela affiche le logo SMART sur un écran bleu.



Pour résoudre les problèmes de perte de signal

1. Attendez environ 45 secondes pour que l'image se synchronise. Certains signaux vidéo nécessitant une période de synchronisation plus longue, le fait d'aller et venir entre les entrées jusqu'à celle que vous voulez contribuera à synchroniser l'image.
2. Si l'image ne se synchronise pas, vérifiez les branchements des câbles au projecteur et au ECP.
3. Assurez-vous que le signal de l'image est compatible avec le projecteur (voir *Compatibilité des formats vidéo* Page27).
4. S'il y a des rallonges, des boîtiers de commutation, des appliques de connexion ou d'autres périphériques dans la connexion vidéo de l'ordinateur au projecteur, retirez-les provisoirement pour vous assurer qu'ils n'occasionnent pas de perte de signal vidéo.
5. Si votre projecteur n'affiche toujours pas de signal source, contactez votre revendeur SMART agréé.

Image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal



REMARQUE

Cette procédure peut varier en fonction de la version de votre système d'exploitation Windows ou de votre système d'exploitation Mac OS X et de vos préférences système. Les procédures suivantes s'appliquent aux systèmes d'exploitation Windows 7 et au système d'exploitation Mac OS X 10.8.

Pour résoudre un problème d'image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal sur votre ordinateur Windows.

1. Sélectionnez **Démarrer > Panneau de configuration**.
2. Cliquez sur **Affichage**, puis sélectionnez **Ajuster la résolution**.
3. Vérifiez que le paramètre de votre résolution d'affichage soit 1024 × 768 (projecteur SMART UF70), 1280 x 800 (projecteur SMART UF70w au format 16:10) ou 1280 x 720 (projecteur SMART UF70w au format 16:9).
4. Cliquez sur **Paramètres avancés**, puis cliquez sur l'onglet **Écran**.
5. Vérifiez que l'écran ait une fréquence d'actualisation de 60 Hz.

Pour résoudre un problème d'image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal sur votre ordinateur Mac

1. Sélectionnez le **menu Apple > Préférences système**.

   La boîte de dialogue *Préférences système* apparaît.
2. Cliquez sur **Moniteurs**.
3. Vérifiez que le paramètre de votre résolution d'affichage soit 1280 x 800 (WXGA).
4. Vérifiez que l'écran ait une fréquence d'actualisation de 60 Hz.

Image instable ou qui tremblote

Si l'image du projecteur est instable ou si elle tremblote, il se peut que vous ayez défini des paramètres de fréquence ou de suivi différents sur votre source d'entrée et sur votre projecteur.

IMPORTANT

Notez les valeurs de vos paramètres avant d'ajuster les paramètres lors de la procédure suivante.

Pour résoudre un problème d'image instable ou qui tremblote

1. Vérifiez le mode d'affichage de la carte vidéo de votre ordinateur. Assurez-vous qu'il est identique à l'un des formats de signal compatibles du projecteur (voir *Compatibilité des formats vidéo* Page27). Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.
2. Configurez le mode d'affichage de la carte vidéo de votre ordinateur pour le rendre compatible avec le projecteur. Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.
3. Ajustez les paramètres **Fréquence**, **Suivi**, **Position H** et **Position V** du menu de l'affichage à l'écran. Voir *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14.

4. Vous pouvez aussi réinitialiser le projecteur comme expliqué dans *Réinitialiser le projecteur* Page55 pour rétablir la fréquence et le suivi à leur valeur d'origine.

> **IMPORTANT**
>
> Cette action réinitialise toutes les valeurs à leurs paramètres par défaut.

Image figée

Si l'image de votre projecteur est figée, effectuez l'opération suivante.

Pour résoudre un problème d'image figée

1. Assurez-vous que la fonctionnalité Masquer l'affichage est désactivée.
2. Appuyez sur le bouton **Masquer** de la télécommande du projecteur pour masquer ou afficher l'affichage.
3. Assurez-vous que votre périphérique source, comme votre lecteur de DVD ou votre ordinateur, fonctionne bien.
4. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
5. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
6. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
7. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Votre image n'est pas adaptée au tableau interactif

Si vous utilisez un projecteur SMART UF70w avec un tableau interactif grand écran, vérifiez que vous utilisez le bon format pour le tableau interactif :

Tableau interactif	Format
Tableau interactif SMART Board 685	16:10
Tableau interactif SMART Board 690	16:9

Vous pouvez définir le format à l'aide du paramètre de résolution DLP native dans le menu des fonctions du projecteur (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14).

L'image de votre ordinateur portable connecté n'est pas projetée

Les paramètres des ordinateurs portables peuvent interférer avec le fonctionnement du projecteur.

Certains ordinateurs portables désactivent leur écran lorsque vous y branchez un deuxième périphérique d'affichage. Consultez le manuel de votre ordinateur pour savoir comment réactiver l'écran de l'ordinateur.

Image projetée non alignée

Il se produit des erreurs d'alignement lorsque l'image projetée n'est pas perpendiculaire à l'écran. Des erreurs d'alignement peuvent survenir lorsque vous fixez votre système de tableau interactif sur une surface inégale ou un mur qui comporte des irrégularités, ou si vous orientez le projecteur trop loin du centre vertical de votre tableau interactif.

Utilisez les instructions du *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 660i5, 680i5, 685i5 ou 690i5* inclus (smarttech.com/kb/154547) afin de résoudre la plupart des problèmes d'alignement de l'image.

L'image du projecteur peut glisser si le projecteur est souvent déplacé ou installé dans une pièce sujette aux vibrations, par exemple à côté d'une lourde porte. Respectez ces précautions pour éviter que l'image perde son alignement :

- Assurez-vous que le mur de l'installation est d'aplomb, droit et ne bouge ou ne vibre pas trop.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucune irrégularité derrière le support de la fixation murale du projecteur, et que le support est bien fixé au mur conformément aux instructions d'installation.
- Ajustez l'image projetée. Consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 660i5, 680i5, 685i5 et 690i5* inclus (smarttech.com/kb/154547) et *Ajuster l'image* Page21.

Résoudre les problèmes de son

Le projecteur ne dispose pas d'enceintes intégrées, aussi pouvez-vous brancher un système audio externe à la sortie audio du panneau de connexion du projecteur, comme le système audio de projection SMART SBA-L (smarttech.com\kb\142552)

Si aucun son ne sort de votre système audio externe, effectuez l'opération suivante.


REMARQUE

Il peut être nécessaire de configurer votre ordinateur pour faire passer le son par le biais du port HDMI s'il n'est pas automatiquement configuré.

Pour résoudre les problèmes de son

1. Assurez-vous que les câbles des enceintes ou du système audio sont bien branchés à la prise de sortie audio du panneau de connexion du projecteur.
2. Appuyez sur le bouton **Silence** de la télécommande du projecteur et, si le silence audio est activé, désactivez-le.
3. Vérifiez le bouton du volume du PCE ou utilisez la télécommande du projecteur pour vous assurer que le volume n'est pas trop bas.

4. Assurez-vous que votre enceinte ou système audio est allumé et que le volume est bien activé.
5. Vérifiez que votre entrée source, comme votre ordinateur ou votre appareil vidéo, fonctionne bien. Vérifiez que la sortie audio soit allumée et que le volume ne soit pas trop bas.

 **REMARQUE**

Vous devez afficher la vidéo de l'entrée source pour lire son audio par le biais des enceintes ou du système audio connectés.

6. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes de communication réseau

Si vous n'avez pas d'accès réseau, effectuez l'opération suivante afin de résoudre les problèmes de votre système.

Pour résoudre les problèmes de communication réseau

1. Assurez-vous que votre câble réseau est bien branché à la connexion RJ45 sur le panneau de connexion du projecteur. Il y a deux ports RJ45 : le premier est destiné au réseau et le deuxième au projecteur 2. Veillez à brancher le câble réseau au bon port.
2. Assurez-vous que l'indicateur d'avertissement LAN du projecteur est vert. Pour activer les fonctionnalités réseau du projecteur, utilisez la commande RS-232 “vgaoutnetenable=on” (voir *Commandes de programmation du projecteur* Page70) ou activez le paramètre **Réseau et sortie VGA** (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14). Les fonctionnalités réseau du projecteur ne fonctionnent pas tant que vous n'avez pas effectué l'une de ces tâches.
3. Pour veiller à ce que la fonctionnalité réseau soit activée, appuyez sur le bouton **Menu**, puis sélectionnez le menu **Paramètres réseau** pour vérifier l'adresse IP. Voir *Ajuster les paramètres du projecteur* Page14 pour une description du champ de l'adresse IP. Saisissez cette adresse IP dans votre navigateur ou l'agent SNMP.
4. Si vous n'avez toujours pas d'accès réseau, contactez votre administrateur réseau. Si votre administrateur ne parvient pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes du ECP

Si le ECP n'est pas alimenté, effectuez les opérations suivantes :

- Vérifiez que le connecteur 11 broches du faisceau de câbles du ECP soit bien connecté au ECP.
- Vérifiez que le connecteur min-DIN 7 broches du faisceau de câbles du ECP soit bien connecté au connecteur du ECP sur le projecteur.

Accéder au menu d'entretien

ATTENTION

- Afin d'empêcher toute manipulation ou modification accidentelle, seuls les administrateurs système doivent accéder au menu d'entretien. Ne partagez pas le code d'accès au menu d'entretien avec des utilisateurs occasionnels de votre système de tableau interactif.
- N'ajustez aucun paramètre du menu d'entretien autre que ceux répertoriés dans ce guide. Si vous modifiez d'autres paramètres, vous risquez d'endommager votre projecteur ou de perturber son fonctionnement, et votre garantie pourrait se voir annulée.

Récupérer votre mot de passe

Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, vous pouvez le récupérer en accédant au menu d'entretien du projecteur, directement à partir du projecteur ou à partir du menu des paramètres de mot de passe sur la page Web de votre projecteur (voir *Paramètres de mot de passe* Page64).

Pour récupérer votre mot de passe à partir du menu d'entretien

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.
2. Faites défiler la page jusqu'à *Obtention du mot de passe*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande.

   Le mot de passe apparaît à l'écran.
3. Écrivez le mot de passe.
4. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Réinitialiser le projecteur

Il se peut qu'à un moment donné du dépannage vous deviez réinitialiser tous les paramètres du projecteur.

IMPORTANT

Cette action est irréversible.

Pour réinitialiser tous les paramètres du projecteur

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.
2. Faites défiler la page jusqu'à *Réinitialisation d'usine*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande.
3. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Transporter votre système de tableau interactif

Conservez l'emballage d'origine de votre tableau interactif SMART Board de manière à pouvoir le réutiliser si vous devez transporter votre système de tableau interactif. Si nécessaire, remballez-le avec la totalité de l'emballage d'origine. Cet emballage a été conçu pour protéger au maximum l'unité contre les chocs et les vibrations. Si vous n'avez plus votre emballage d'origine, achetez le même directement auprès de votre revendeur SMART agréé.

Si vous préférez utiliser votre propre emballage, veillez à bien protéger votre unité. Vérifiez que l'objectif et le miroir du projecteur soient protégés de tout contact ou pression physique qui pourrait endommager l'optique du projecteur. Expédiez votre tableau interactif en position verticale afin de dissuader les transporteurs de poser des objets lourds dessus.

Annexe A

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Ce chapitre inclut des instructions détaillées sur la gestion à distance des paramètres du système de tableau interactif SMART Board 480i6 par le biais d'une interface réseau.

Gestion des pages Web

Vous pouvez accéder à des fonctionnalités de paramétrage avancées par le biais de la page Web du projecteur. Cette page Web vous permet de gérer le projecteur à distance à l'aide d'un ordinateur connecté à votre intranet.

 **REMARQUE**

Pour accéder à la page Web, votre navigateur doit prendre en charge Javascript. Les navigateurs les plus connus, comme Internet Explorer® et Firefox®, prennent en charge JavaScript.

Accéder à la gestion des pages Web

Avant de pouvoir accéder à la page Web, branchez votre projecteur au réseau, puis activez les fonctions réseau du projecteur à l'aide du menu du projecteur. Une adresse IP apparaît sur l'affichage à l'écran.

Pour utiliser la gestion des pages Web

1. Ouvrez votre navigateur Internet.
2. Saisissez l'adresse IP dans la barre d'adresse, puis appuyez sur ENTRÉE.

   La fenêtre *Paramètres du projecteur SMART UF 70* (ou *Paramètres du projecteur SMART UF 70w*) apparaît.
3. Sélectionnez les options de menu du volet de gauche pour accéder aux paramètres de chaque page.
4. Modifiez les paramètres à l'aide de la souris et du clavier de votre ordinateur, puis cliquez sur **Envoyer** ou un autre bouton d'action à côté de chaque paramètre que vous modifiez.

Accueil

La page du menu d'accueil affiche des informations de base sur le projecteur et vous permet de sélectionner la langue de l'affichage à l'écran.



REMARQUE

Vous pouvez afficher les informations de base du projecteur mais vous ne pouvez pas les changer (sauf pour la langue de l'affichage à l'écran) à partir de la page du menu Accueil.

Paramètre de sous-menu	Description
Langue	Affiche les options de langue
Informations sur le projecteur	Affiche des informations sur le projecteur actuel

Panneau de commande

Ce menu vous permet de gérer l'état audio et vidéo, les alertes et les apparences du projecteur à l'aide d'un navigateur Internet.

Paramètre de sous-menu	Description
Marche	Allume le projecteur ou le met en mode Veille. Sélectionnez le bouton **Marche** ou **Arrêt**.

Paramètre de sous-menu	Description
Rétablir toutes les valeurs par défaut du projecteur	Restaure les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut ou actualise les paramètres actuels. Sélectionnez **Envoyer** ou **Actualiser**. **IMPORTANT** L'option **Envoyer** est irréversible et réinitialise toutes les valeurs.
Volume	Ajuste le volume du projecteur de -20 à 20.
Silence	Active ou désactive les paramètres de silence. Sélectionnez **Activé** pour activer le silence sur le projecteur et **Désactivé** pour désactiver le silence.
Contrôle du volume	Active le contrôle du volume sur l'affichage à l'écran. Sélectionnez **Activé** afin de permettre le réglage du volume du projecteur et sélectionnez **Désactivé** pour désactiver le réglage du volume du projecteur.
Sous-titrage	Active ou désactive la fonctionnalité des sous-titres.
Langue	Paramètre la langue des sous-titres sur **CC1** ou **CC2**. Généralement, **CC1** affiche les sous-titres en anglais américain, tandis que **CC2** affiche d'autres langues, comme le français ou l'espagnol, en fonction de la chaîne de télévision ou de la configuration multimédia.
Mode de l'affichage	Paramètre la sortie d'affichage sur les modes **Présentation SMART**, **Salle claire**, **Salle sombre**, **sRVB** et **Utilisateur** de manière à ce que vous puissiez projeter des images à partir de diverses sources avec des performances couleur régulières : • **Présentation SMART** est recommandé pour la fidélité des couleurs. • **Salle claire** et **Salle sombre** sont recommandés pour les pièces correspondant à ces conditions. • **sRVB** fournit une couleur exacte standardisée. • **Utilisateur** vous permet d'appliquer vos propres paramètres.
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 31.
Netteté	Ajuste la netteté de l'image projetée de 0 à 31.

Paramètre de sous-menu	Description
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives. Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité.
Degamma	Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 0 à 3.
Couleur	Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée. Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
Détection automatique du signal	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée. • Sélectionnez **Activé** pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active. • Sélectionnez **Désactivé** pour conserver la détection de signal sur une entrée.
Rappel lampe	Sélectionnez **Activé** pour afficher ou **Désactivé** pour masquer le rappel de remplacement de la lampe lorsqu'il apparaît. Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.
Mode lampe	Paramètre la luminosité de la lampe sur **Standard** ou **Économie**. **Standard** affiche une image claire de grande qualité. **Économie** augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
Mise hors tension automatique	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez **0** pour désactiver le compte à rebours.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.
Position H (entrée RVB)	Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée). **REMARQUE** Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.
Position V (entrée RVB)	Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée). **REMARQUE** Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.

Paramètre de sous-menu	Description
Format	Paramètre la sortie de l'image sur **Remplir l'écran**, **Identique à l'entrée** ou **16:9**. • **Remplir l'écran** produit une image qui remplit tout l'écran en l'étirant et en la mettant à l'échelle. • **Identique à l'entrée** fait correspondre le format du projecteur au format de l'entrée. Il est donc possible que des bandes noires apparaissant le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). • **16:9** transforme la sortie en 16:9 en aplatissant l'image, ce qui est recommandé pour la télévision HD et les DVD compatibles avec les écrans larges. **REMARQUE** Voir *Compatibilité des formats vidéo* Page27 pour des descriptions de l'apparence de chaque mode.
Écran de démarrage	Paramètre le type d'écran de démarrage sur **SMART** ou **Utilisateur**. L'écran **SMART** est le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. L'écran **Utilisateur** utilise l'image enregistrée à partir de la fonction Capturer l'écran de démarrage utilisateur.
Silence vidéo	Active ou désactive le paramètre de silence vidéo. Sélectionnez **Activé** pour masquer l'affichage et **Désactivé** pour l'afficher à nouveau.
Ventilateur vitesse élevée	Ajuste la vitesse du ventilateur du projecteur. Sélectionnez **Élevé** ou **Normal**. **REMARQUE** Utilisez le paramètre élevé lorsque la température du projecteur est élevée ou que l'altitude est supérieure à 1800 m (6000').
Mode du projecteur	Paramètre le mode du projecteur sur **Avant**, **Plafond**, **Arrière** ou **Plafond arrière**. **IMPORTANT** SMART vous recommande de ne jamais modifier ce paramètre et de le laisser en mode de projection **Plafond**.
Source	Paramètre la source d'entrée sur **VGA-1**, **VGA-2**, **Composite**, **S-Video** ou **HDMI**.
VGA1	Attribue un autre nom à votre entrée VGA 1, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée VGA 1.
VGA2	Attribue un autre nom à votre entrée VGA 2, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée VGA 2.
Composite	Attribue un autre nom à votre entrée vidéo composite, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée vidéo composite.

Paramètre de sous-menu	Description
HDMI	Attribue un autre nom à votre entrée HDMI, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée HDMI.
Alerte urgente	Active ou désactive le message de diffusion d'alerte à l'écran. Lorsqu'il est activé, ce message s'affiche par-dessus l'image projetée en cours.
Message d'alarme / message d'alerte	Affiche un message de notification d'urgence à l'écran (60 caractères maximum).

Panneau de commande II

Paramètres de contrôle USB

Ce menu vous permet d'associer une source vidéo à un port USB sur le ECP.

Paramètre de sous-menu	Description
Source USB1	Active le toucher pour la source vidéo sélectionnée (**VGA**, **HDMI1**, **HDMI2** ou **Désactivé**) en associant la source vidéo au port USB de l'ordinateur de la salle (USB1) sur le ECP.
Source USB2	Active le toucher pour la source vidéo sélectionnée (**VGA**, **HDMI1**, **HDMI2** ou **Désactivé**) en associant la source vidéo au port USB de l'ordinateur portable (USB2) sur le ECP.

Paramètres réseau

Ce menu vous permet d'utiliser ou de ne pas utiliser le protocole DHCP (Dynamic Host Control Protocol) et de paramétrer les adresses et les noms réseau associés lorsque le DHCP n'est pas utilisé.

Paramètre de sous-menu	Description
DHCP	Détermine si l'adresse IP du projecteur et les autres paramètres réseau sont attribués dynamiquement par un serveur DHCP ou paramétrés manuellement. • **Activé** permet au serveur DHCP du réseau d'attribuer une adresse IP dynamique au projecteur. • **Désactivé** vous permet de paramétrer manuellement l'adresse IP du projecteur et d'autres paramètres réseau.
Adresse IP	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Masque de sous-réseau	Affiche ou vous permet de paramétrer le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Passerelle	Affiche ou vous permet de paramétrer la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.

Paramètre de sous-menu	Description
DNS	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du projecteur pour le serveur du nom de domaine principal de votre réseau sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Nom du groupe	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur (12 caractères maximum).
Nom du projecteur	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du projecteur (12 caractères maximum).
Emplacement	Affiche ou vous permet de paramétrer l'emplacement du projecteur (16 caractères maximum).
Contact	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur (16 caractères maximum).
SNMP	Active ou désactive l'agent SNMP (Simple Network Management Protocol).
Communauté en lecture seule	Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande d'obtention SNMP afin d'accéder au périphérique. **REMARQUE** Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture seule est public.
Communauté en lecture/écriture	Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande de paramétrage SNMP afin d'accéder au périphérique. **REMARQUE** Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture/écriture est privé.
Adresse de la destination d'interruption	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du gestionnaire d'interruption SNMP sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255. L'adresse de la destination d'interruption correspond à l'adresse IP de l'ordinateur à laquelle a été attribuée la gestion des données non sollicitées générées par les événements d'interruption SNMP, eux-mêmes générés par le projecteur, comme des changements de l'état d'alimentation, des modes de panne du projecteur, une lampe devant être remplacée ou d'autres problèmes.

Alertes électroniques

Ce menu vous permet de saisir l'adresse à laquelle vous préférez recevoir des alertes électroniques et d'ajuster les paramètres associés.

Paramètre de sous-menu	Description
Alerte par e-mail	Sélectionne **Activer** pour activer ou **Désactiver** pour désactiver la fonction d'alerte électronique.

Paramètre de sous-menu	Description
À	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique du destinataire de l'alerte par e-mail.
CC	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique du destinataire en "copie carbone" de l'alerte par e-mail.
De	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique de l'utilisateur qui envoie l'alerte par e-mail.
Objet	Affiche ou vous permet de paramétrer l'objet de l'alerte par e-mail.
Serveur SMTP sortant	Affiche ou vous permet de paramétrer le serveur SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) que vous utilisez sur votre réseau.
Nom d'utilisateur	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom d'utilisateur du serveur SMTP.
Mot de passe	Affiche ou vous permet de paramétrer le mot de passe du serveur SMTP.
Condition d'alerte	Envoie des alertes électroniques chaque fois que se produisent des conditions **Avertissement de la lampe**, **Lampe en fin de vie**, **Avertissement de température** et **Verrouillage du ventilateur**. Sélectionnez les paramètres voulus, puis cliquez sur **Envoyer**. **REMARQUE** Le projecteur envoie une alerte par e-mail (alerte SMART) à votre adresse électronique. Cliquez sur **Test d'alerte par e-mail** afin de vérifier que votre adresse électronique et les paramètres de votre serveur SMTP sont corrects en envoyant un message test (message test d'alerte SMART). Si les paramètres ne sont pas corrects, les alertes par e-mail ne sont pas bien envoyées ou reçues et aucun message d'avertissement ou de notification n'est disponible pour en informer les utilisateurs.

Paramètres de mot de passe

Ce menu fournit une fonction de sécurité permettant à un administrateur de gérer l'utilisation du projecteur et d'activer la fonction de mot de passe de l'administrateur.

Paramètre de sous-menu	Description
Mot de passe	Une fois la fonction de mot de passe activée, le mot de passe de l'administrateur devient obligatoire pour accéder à la gestion Web. Sélectionnez **Désactiver** pour permettre la gestion Web à distance du projecteur sans mot de passe.



REMARQUES

- La première fois que vous activez les paramètres de mot de passe, la valeur du mot de passe par défaut est constituée de quatre chiffres, par exemple 1234.

- La longueur maximale autorisée pour le mot de passe est de quatre chiffres ou lettres.
- Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, consultez *Accéder au menu d'entretien* Page54 pour rétablir les paramètres du projecteur à leurs paramètres d'usine.

Protocole SNMP (Simple Network Management Protocol)

Votre projecteur prend en charge une liste de commandes SNMP, comme indiqué dans le fichier de la base d'information de gestion (BIG). Vous pouvez télécharger ce fichier en naviguant jusqu'à smarttech.com/software et en cliquant sur le lien des fichiers BIG de la section *Matériel* pour le projecteur SMART UF 70.

L'agent SNMP de votre projecteur prend en charge la version SNMP 1 ou 2. Téléchargez le fichier BIG sur votre application de système de gestion SNMP, puis utilisez-le comme indiqué dans le guide d'utilisation de votre application.

Annexe B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Cette annexe inclut des instructions détaillées sur la manière de paramétrer votre ordinateur ou votre système de contrôle local afin de gérer à distance votre système de tableau interactif SMART Board 480i6 par le biais d'une interface série RS-232.

Brancher votre système de contrôle local au projecteur SMART UF 70

En branchant un ordinateur ou un système de contrôle local à l'interface série RS-232 du projecteur SMART UF 70, vous pouvez sélectionner des entrées vidéo, démarrer ou éteindre votre système de tableau interactif et demander des informations comme l'utilisation de la lampe du projecteur, les paramètres actuels et les adresses réseau.

Configuration des broches sur le connecteur RS-232 du projecteur

Le tableau suivant indique la configuration des broches du projecteur SMART UF 70. Cette configuration des broches correspond à une connexion à trois câbles, de manière à ce qu'un câble série RS-232 droit mâle à femelle se branche à l'interface série du projecteur comme suit :

Numéro de la broche	Connecteur RS-232 femelle du projecteur
2	Transmission
3	Réception
5	Retour commun du signal

 **REMARQUE**

Sur les projecteurs dotés d'un connecteur RS-232 étiqueté **Contrôle 9v** (au lieu de **Contrôle**), la broche 1 fonctionne comme une source d'alimentation +9V CC à n'utiliser qu'avec les anciens modèles de PCE, comme ceux expédiés avec les projecteurs SMART UF55.

Paramètres de l'interface série

L'interface série du projecteur agit comme un équipement de transmission de circuit de données (ETCD) et ses paramètres ne peuvent pas être configurés. Vous devez configurer le programme de communication série de votre ordinateur (comme Microsoft® HyperTerminal) ou les paramètres de communication série de votre système de contrôle local sur les valeurs suivantes :

Paramètre	Valeur
Débit binaire	19,2 kbps
Bits de données	8
Parité	Aucune
Bits d'arrêt	1
Contrôle du flux	Aucun

REMARQUES

- Le mode asynchrone est désactivé par défaut dans le projecteur.
- Toutes les commandes doivent être au format ASCII. Terminez toutes les commandes par un retour chariot.
- Toutes les réponses du projecteur se terminent par une invite de commande. Attendez de recevoir l'invite de commande, qui indique que le système est prêt pour une autre commande, avant de poursuivre.
- La fonctionnalité de contrôle local du projecteur est toujours activée.

Pour configurer l'interface série de votre ordinateur

1. Allumez votre ordinateur, puis lancez votre programme des communications série ou votre programme d'émulation de terminal.
2. Branchez votre ordinateur au câble de connexion série que vous avez précédemment branché au projecteur.
3. Configurez les paramètres de votre interface série à l'aide des valeurs du tableau de la section précédente, puis appuyez sur ENTRÉE.

   Le caractère > apparaît pour signaler l'invite de commande qui suit.

   REMARQUE

   Si aucun message ne s'affiche ou si un message d'erreur apparaît, cela signifie que la configuration de votre interface série est incorrecte. Répétez l'étape 3.

4. Saisissez des commandes pour configurer vos paramètres.

   REMARQUES

   - Pour voir une liste des commandes disponibles dans le mode de fonctionnement actuel, saisissez **?** puis appuyez sur ENTRÉE.
   - Si vous utilisez un programme d'émulation de terminal, activez le paramètre d'écho local de votre programme pour voir les caractères au fur et à mesure que vous les saisissez.

Commandes de programmation du projecteur

Cette section décrit les commandes de programmation et les réponses du projecteur.

Commandes de l'état de l'alimentation

Ces commandes mettent le projecteur en veille ou le sortent de ce mode et demandent l'état d'alimentation actuel du projecteur. L'état d'alimentation du projecteur détermine si certaines commandes sont disponibles à ce moment. Ces paramètres sont disponibles même lorsque le projecteur est en mode Veille.

Commande	Réponse
on	powerstate=[champ]
off	powerstate=[champ]
off now	powerstate=[champ]
get powerstate	powerstate=[champ]

Le tableau suivant décrit les commandes de l'état d'alimentation :

Commande	Description
on	Allume le projecteur.
off	Lance le processus d'extinction. Une boîte de dialogue s'affiche avec le message "Appuyez sur le bouton Marche pour éteindre le projecteur." Vous devez envoyer une deuxième commande **Arrêt** dans un délai de 10 secondes afin de mettre le projecteur en mode Veille.
off now	Éteint immédiatement le projecteur. Vous ne pouvez pas retarder ni annuler cette commande.
get powerstate	Indique l'état d'alimentation actuel du projecteur.

Le tableau suivant décrit les champs de l'état d'alimentation :

Champ	Description
Alimentation en cours	Le projecteur s'allume.
Activé	Le projecteur est allumé.
Refroidissement	Le projecteur refroidit.
Confirmer l'arrêt	**Confirmer l'arrêt** est un état d'alimentation non sélectionnable qui est renvoyé lors de la première étape de la séquence **d'arrêt** à deux boutons.
Inactif	Le projecteur est éteint mais il est toujours alimenté (mode Veille).

Sélection de l'application source

Bascule entre les différentes sources d'entrée et les différentes applications intégrées, le cas échéant. Contrôle également le commutateur USB pour ces sources.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
set input [cible]	input=[valeur actuelle]	non
get input	input=[valeur actuelle]	oui
get videoinputs	videoinputs=[entrées vidéo actuelles]	oui
set usb1source [cible]	usb1source=[valeur actuelle]	oui
get usb1source	usb1source=[valeur actuelle]	oui
set usb2source [cible]	usb2source=[valeur actuelle]	oui
get usb2source	usb2source=[valeur actuelle]	oui

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current input	• VGA1 • Composite • HDMI1 • None	La source d'entrée vers laquelle basculer. None est une entrée non sélectionnable qui est renvoyée en réponse à une commande d'entrée get lorsque le projecteur est éteint.
target input	• = VGA1 • = Composite • = HDMI1 • = None • = Next	Entrée cible sur laquelle paramétrer l'entrée. Si l'entrée est next, le projecteur se déplacera jusqu'à l'élément suivant dans la liste des valeurs possibles et renverra une réponse équivalente à celle qui aurait été renvoyée si l'utilisateur avait indiqué directement cette entrée.
current videoinputs	• VGA1, Composite, HDMI1	Renvoie une liste des entrées disponibles sur le projecteur, séparées par des virgules. Les chaînes retournées dans cette commande doivent être identiques aux chaînes utilisées pour la sélection de l'entrée dans l'OSD. VGA1 et HDMI1 sont locales au niveau du projecteur. VGA2 et HDMI2 sont au niveau du processeur. Le maximum d'entrées dans la liste actuelle peut être de 10. (max 14 réservé).
current usb1source	• VGA1 • HDMI1 • Disabled	La valeur actuelle pour laquelle le commutateur USB1 est activé.

Champ	Valeurs possibles	Description
target usb1source	• = VGA1 • = HDMI1 • = Disabled	Valeur sur laquelle paramétrer la source activée du commutateur USB1. Notez qu'elle ne doit pas être identique à la valeur usb2source. Si c'est le cas, USB1 sera utilisé et USB2 ignoré.
current usb2source	• VGA1 • HDMI1 • Disabled	La valeur actuelle pour laquelle le commutateur USB2 est activé.
target usb2source	• = VGA1 • = HDMI1 • = Disabled	Valeur sur laquelle paramétrer la source activée du commutateur USB2. Notez qu'elle ne doit pas être identique à la valeur usb1source. Si c'est le cas, USB1 sera utilisé et USB2 ignoré.

Exemple :

```
> set input=vga1
input = vga1
> set input=next
input = composite
> get videoinputs
videoinputs = vga1, composite, hdmi1
> get usb1source
usb1source = vga1
> get usb2source
usb2source = hdmi1
> set usb2source = hdmi1
usb2source = hdmi1
>
```

Contrôle vidéo

Commandes des sorties audio associées. La fourchette des valeurs utilisée pour ces commandes doit être identique à la fourchette qui s'affiche sur l'OSD. Le micrologiciel doit gérer correctement les états videofreeze et videomute. Il convient d'effectuer un changement pour veiller à ce que videofreeze et videomute s'excluent mutuellement.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint

set displaymode [cible]	displaymode =[valeur actuelle]	non
get displaymode	displaymode =[valeur actuelle]	non
set brightness [cible]	brightness=[valeur actuelle]	non
get brightness	brightness=[valeur actuelle]	non
set contrast [cible]	contrast=[valeur actuelle]	non
get contrast	contrast=[valeur actuelle]	non
set frequency [cible]	frequency =[valeur actuelle]	non
get frequency	frequency =[valeur actuelle]	non
set tracking [cible]	tracking =[valeur actuelle]	non
get tracking	tracking =[valeur actuelle]	non
set saturation [cible]	saturation =[valeur actuelle]	non
get saturation	saturation =[valeur actuelle]	non
set tint [cible]	tint =[valeur actuelle]	non
get tint	tint =[valeur actuelle]	non
set sharpness [cible]	sharpness =[valeur actuelle]	non
get sharpness	sharpness =[valeur actuelle]	non
set hposition [cible]	hposition =[valeur actuelle]	non
get hposition	hposition =[valeur actuelle]	non
set vposition [cible]	vposition =[valeur actuelle]	non
get vposition	vposition =[valeur actuelle]	non
set whitepeaking [cible]	whitepeaking =[valeur actuelle]	non
get whitepeaking	whitepeaking =[valeur actuelle]	non
set degamma [cible]	degamma=[valeur actuelle]	non
get degamma	degamma=[valeur actuelle]	non
set red [cible]	red=[valeur actuelle]	non
get red	red=[valeur actuelle]	non
set green [cible]	green=[valeur actuelle]	non

get green	green=[valeur actuelle]	non
set blue [cible]	blue=[valeur actuelle]	non
get blue	blue=[valeur actuelle]	non
set cyan [cible]	cyan =[valeur actuelle]	non
get cyan	cyan =[valeur actuelle]	non
set magenta [cible]	magenta =[valeur actuelle]	non
get magenta	magenta =[valeur actuelle]	non
set yellow [cible]	yellow =[valeur actuelle]	non
get yellow	yellow =[valeur actuelle]	non
set videofreeze [cible]	videofreeze =[valeur actuelle]	non
get videofreeze	videofreeze =[valeur actuelle]	non
set displayhide	displayhide =[cible]	non
get displayhide	displayhide = [cible]	non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target displaymode	• = Présentation SMART • = Salle claire • = Salle sombre • = sRVB • = Utilisateur	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current displaymode	• Présentation SMART • Salle claire • Salle sombre • sRVB • Utilisateur	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target brightness	• + val • – val • = 0 ~ 100	Le fait d'indiquer + ou - permettra d'augmenter ou de diminuer la valeur actuelle de la luminosité. Le fait d'indiquer une valeur numérique comprise dans la fourchette possible permet de régler directement la luminosité sur cette valeur.

current brightness	• = 0 ~ 100	La luminosité actuelle de l'appareil.
target contrast	• + val • – val • = 0 ~ 100	Le fait d'indiquer + ou - permettra d'augmenter ou de diminuer la valeur actuelle du contraste. Le fait d'indiquer une valeur numérique comprise dans la fourchette possible permet de régler directement le contraste sur cette valeur.
current contrast	• = 0 ~ 100	Le contraste actuel de l'appareil.
target frequency	• + val • – val • = -5 ~ +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current frequency	• = -5 ~ +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target tracking	• + val • – val • = 0 ~ 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current tracking	• = 0 ~ 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target saturation	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current saturation	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target tint	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current tint	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target sharpness	• + val • – val • = 0 ~ 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current sharpness	• = 0 ~ 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target hposition	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD

current hposition	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target vposition	• + val • – val • = -5 ~ +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD. Les valeurs dépendent de la source
current vposition	• = -5 ~ +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target whitepeaking	• + val • – val • = 0 ~ 10	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current whitepeaking	• = 0 ~ 10	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target degamma	• + val • – val • = 0 ~ 3	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current degamma	• = 0 ~ 3	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target red	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current red	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target green	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current green	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target blue	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current blue	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target cyan	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current cyan	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD

target magenta	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current magenta	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target yellow	• + val • – val • = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current yellow	• = 0 ~ 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target videofreeze	• = on • = off	Activer/désactiver le gel vidéo
current videofreeze	• = on • = off	Activer/désactiver le gel vidéo
current displayhide	• normal • frozen • muted	Correspond aux 3 états du bouton masquer de la télécommande IR
target displayhide	• normal • frozen • muted • next	Permet de paramétrer le mode directement ou de passer successivement d'un état à l'autre.

Les commandes ci-dessus peuvent être utilisées pour régler la propriété sur une valeur absolue ou entraîner une modification relative de la valeur actuelle. Vous en trouverez des exemples ci-dessous :

```
>get brightness
brightness=55
>set brightness = 65
brightness=65
>set brightness+5
brightness=70
>set brightness-15
brightness=55
>
```

Toutes les commandes vidéo doivent également avoir une indication de source facultative.

```
>set brightness = 65
brightness=65
Cela paramètre la luminosité de la source indiquée.
```

```
>set brightness vga1 = 65
brightness vga1 = 65
```

Cela paramètre la luminosité de vga1, que le projecteur soit sur cette source ou pas. Les paramètres de fonctionnement sont ‘vga1’, ‘composite’ et ‘hdmi1’.

Contrôle audio

Commandes des sorties audio associées. La fourchette des valeurs utilisée pour ces commandes doit être identique à la fourchette qui s'affiche sur l'OSD.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set volume [cible]	volume=[valeur actuelle]	non
get volume	volume=[valeur actuelle]	non
set mute [cible]	mute=[valeur actuelle]	non
get mute	mute=[valeur actuelle]	non
set volumecontrol [cible]	volumecontrol=[valeur actuelle]	non
get volumecontrol	volumecontrol=[valeur actuelle]	non
set cc [cible]	cc=[valeur actuelle]	non
get cc	cc=[valeur actuelle]	non
set sysoutputsw [cible]	sysoutputsw =[valeur actuelle]	non
get sysoutputsw	sysoutputsw =[valeur actuelle]	non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target volume	• + val • – val • = -20 à 20	Le fait d'indiquer + ou - permettra d'augmenter ou de diminuer la valeur actuelle du volume. Le fait d'indiquer une valeur numérique comprise dans la fourchette possible permet de régler directement le volume sur cette valeur. Lorsque le volume est modifié à partir du RS232, le curseur du volume OSD doit aussi apparaître à l'écran exactement comme le curseur qui s'affiche lorsque vous utilisez l'autre contrôle. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
current volume	• -20 à 20	Le volume actuel de l'appareil. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
target mute	• = on • = off	Indique si le silence est activé ou désactivé.
current mute	• = on • = off	État actuel du silence
current volumecontrol	• = on • = off	État actuel du contrôle du volume
target volumecontrol	• = on • = off	Indique si le contrôle du volume est activé ou désactivé.
target cc	• = cc1 • = cc2 • = off	États du sous-titrage
current cc	• = cc1 • = cc2 • = off	États du sous-titrage
target sysoutputsw	• = line+spkr • = line • = spkr • = none	Indique si le commutateur de la sortie système est sortie ligne uniquement, enceinte uniquement, les deux ou aucun.
current sysoutputsw	• = line+spkr • = line • = spkr • = none	État actuel du commutateur de la sortie système.

Les commandes ci-dessus peuvent être utilisées pour régler la propriété sur une valeur absolue ou entraîner une modification relative de la valeur actuelle. Vous en trouverez des exemples ci-dessous :

```
>get volume
volume=0
>set volume=-10
volume=-10
>set volume +5
volume=-5
>set volume -15
volume=-20
```

Informations réseau

Informations réseau diverses.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
get netstatus	netstatus =[valeur actuelle]	oui
set network	network=[valeur actuelle]	oui
get network	network=[valeur actuelle]	oui
set dhcp [cible]	dhcp=[valeur actuelle]	oui
get dhcp	dhcp=[valeur actuelle]	oui
set ipaddr [cible]	ipaddr=[valeur actuelle]	oui
get ipaddr	ipaddr=[valeur actuelle]	oui
set subnetmask [cible]	subnetmask=[valeur actuelle]	oui
get subnetmask	subnetmask=[valeur actuelle]	oui
set gateway [cible]	gateway=[valeur actuelle]	oui
get gateway	gateway =[valeur actuelle]	oui
set primarydns [cible]	primarydns =[valeur actuelle]	oui
get primarydns	primarydns =[valeur actuelle]	oui
get macaddr	macaddr =[adresse MAC]	oui

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current netstatus	• connected • disconnected	État actuel de l'interface réseau
current network	• on • off	État actuel du module réseau et de la sortie VGA
target network	• on • off	Activer/désactiver le module réseau et la sortie VGA
current dhcp	• = on • = off	Activer/désactiver pour la mise en réseau DHCP
target dhcp	• on • off	Activer/désactiver pour la mise en réseau DHCP
current ipaddr	• [?].[?].[?].[?]	Adresse IP actuelle (statique ou attribuée par un dhcp)
target ipaddr	• [?].[?].[?].[?]	Paramétrer sur une adresse IP statique
current subnetmask	• [?].[?].[?].[?]	Masque de sous-réseau actuel
target subnetmask	• = [?].[?].[?].[?]	Masque de sous-réseau actuel
current gateway	• [?].[?].[?].[?]	Passerelle actuelle
target gateway	• = [?].[?].[?].[?]	Passerelle actuelle
current primarydns	• [?].[?].[?].[?]	DNS principal actuel
target primarydns	• = [?].[?].[?].[?]	DNS principal actuel
MAC address	• [?]-[?]-[?]-[?]-[?]-[?]	L'adresse MAC de l'appareil.

Informations du système

Informations système diverses.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set autosignal [cible]	autosignal =[valeur actuelle]	non
get autosignal	autosignal =[valeur actuelle]	non
set lampreminder [cible]	lampreminder =[valeur actuelle]	non
get lampreminder	lampreminder =[valeur actuelle]	non
set highbrightness [cible]	highbrightness = [valeur actuelle]	non
get highbrightness	highbrightness = [valeur actuelle]	non
set autopoweroff [cible]	autopoweroff =[valeur actuelle]	non
get autopoweroff set zoom [cible]	autopoweroff =[valeur actuelle]	non
set zoom [cible]	zoom=[valeur actuelle]	non
get zoom	zoom=[valeur actuelle]	non
set projectorid [cible]	projectorid =[valeur actuelle]	non
get projectorid	projectorid =[valeur actuelle]	non
set aspectratio [cible]	aspectratio=[valeur actuelle]	non
get aspectratio	aspectratio=[valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
set projectionmode [cible]	projectionmode = [valeur actuelle]	non
get projectionmode	projectionmode = [valeur actuelle]	non
set startupscreen [cible]	startupscreen = [valeur actuelle]	non
get startupscreen	startupscreen = [valeur actuelle]	non
set restoredefaults	restoredefaults= [valeur actuelle]	oui
get lamphrs	lamphrs=[valeur actuelle]	oui
set lamphrs [cible]	lamphrs=0	oui
get syshrs	syshrs=[valeur actuelle]	oui
get resolution	resolution=[valeur actuelle]	non
get nativeaspectratio	nativeaspect=[valeur native]	non
get fwverddp	fwverddp =[valeur actuelle]	oui
get fwvernet	fwvernet =[valeur actuelle]	oui
get fwvermpu	fwvermpu =[valeur actuelle]	oui
get serialnum	serialnum =[valeur actuelle]	oui
get fwverecp	fwverecp =[valeur actuelle]	oui
set language [cible]	language=[valeur actuelle]	non
get language	language=[valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
set groupname [cible]	groupname =[valeur actuelle]	non
get groupname	groupname =[valeur actuelle]	non
set projectorname [cible]	projectorname = [valeur actuelle]	non
get projectorname	projectorname = [valeur actuelle]	non
set locationinfo [cible]	locationinfo=[valeur actuelle]	non
get locationinfo	locationinfo=[valeur actuelle]	non
set contactinfo [cible]	contactinfo =[valeur actuelle]	non
get contactinfo	contactinfo =[valeur actuelle]	non
get modelnum	modelnum=UF70 ou UF70w	non Retourner le modèle du projecteur
set videomute [cible]	videomute=[valeur actuelle]	non
get videomute	videomute=[valeur actuelle]	non
set vgaoutnetenable [cible]	vgaoutnetenable = [valeur actuelle]	oui
get vgaoutnetenable	vgaoutnetenable = [valeur actuelle]	oui
set emergencyalertmsg [cible]	emergencyalertmsg = [valeur actuelle]	non
get emergencyalertmsg	emergencyalertmsg = [valeur actuelle]	non
set emergencyalert [cible]	emergencyalert= [valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
get emergencyalert	emergencyalert= [valeur actuelle]	non
get signaldetected	signaldetected= [valeur actuelle]	oui La réponse dépend du mode d'alimentation.

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target autosignal	• = on • = off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current autosignal	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target lampreminder	• = on • = off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current lampreminder	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target highbrightness	• = on • = off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current highbrightness	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target autopoweroff	• + val • – val • = 0 ~ 240	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current autopoweroff	• + val • – val • = 0 ~ 240	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target zoom	• + val • – val • = 0 ~ 30	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current zoom	• = 0 ~ 30	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target projectorid	• + val • – val • = 0 ~ 999	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current projectorid	• = 0 ~ 999	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD

Champ	Valeurs possibles	Description
target aspectratio	• = fill • = match • = 16:9	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD. **Fill :** Quelle que soit l'entrée, l'image est étirée, mise à l'échelle, etc. afin de produire une image correspondant au dispositif DMD. Ainsi, une entrée 16:9 égale une sortie 4:3 pour le projecteur XGA et une entrée 16:9 égale une sortie 16:10 pour WXGA **Match :** Le signal est mis à l'échelle de manière à ce que le format de l'entrée soit identique à ce qui est affiché. Ainsi, une entrée 4:3 égale une sortie 4:3. Une entrée 16:10 égale une sortie 16:10. Une entrée 4:5 égale une sortie 4:5. **16:9** Le signal est mis à l'échelle et étiré afin de produire une image 16:9.
current aspectratio	• Fill • match • 16:9	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target projectionmode	• = front • = ceiling • = rear • = rear ceiling	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current projectionmode	• = front • = ceiling • = rear • = rear ceiling	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target startupscreen	• = smart • = usercapture • = preview	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current startupscreen	• = smart • = usercapture • = preview	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current reset	• done	Envoyé une fois que la réinitialisation a été effectuée.
current lamphrs	• 0 ~ 5000	Utilisation actuelle des heures de la lampe

Champ	Valeurs possibles	Description
target lamphrs	• 0	Effacer l'utilisation actuelle des heures de la lampe. Zéro est la seule valeur valide pouvant être saisie.
current resolution	• 800x600 • 1024x768 • … • no signal	Résolution actuelle de l'entrée. Si aucun signal n'est détecté, 'resolution=no signal' doit être retourné
native aspect ratio	• 4:3 pour l'UF70, 16:10 pour l'UF70w	Format natif (type de paramètre matériel). Résolution DLP du projecteur. Retourner le format natif du projecteur.
current fwverddp	• [?].[?].[?].[?]	Version actuelle du micrologiciel Ex : 2.0.0.0
current fwvernet	• [?].[?].[?].[?]	Version du processeur réseau
current fwvermpu	• [?].[?].[?].[?]	Version MPU
current prjserialnum	• [?????????????]	Numéro de série du projecteur
current fwverecp	• [?].[?].[?].[?]	Version du PCE

Champ	Valeurs possibles	Description
current language	• Arabe • Tchèque • Allemand • Danois • Grec • Anglais • Espagnol • Finnois • Français • Norvégien (Norsk) • Italien • Japonais • Chinois simplifié • Chinois traditionnel • Coréen • Néerlandais • Polonais • Suédois • Portugais (Portugal) • Russe • Hindi • Portugais (Brésil)	Doit être identique au paramètre de l'OSD
target language	• = voir ci-dessus	Doit être identique au paramètre de l'OSD
target groupname	• = Chaîne de l'utilisateur	
current groupname	• Chaîne de l'utilisateur	
target projectorname	• = Chaîne de l'utilisateur	
current projectorname	• Chaîne de l'utilisateur	
target locationinfo	• = Chaîne de l'utilisateur	
current locationinfo	• Chaîne de l'utilisateur	

Champ	Valeurs possibles	Description
target contactinfo	• = Chaîne de l'utilisateur	
current contactinfo	• Chaîne de l'utilisateur	
current modelnum	• Chaîne de l'utilisateur	Doit être identique à l'écran de l'OSD
current videomute	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
target videomute	• = on • = off	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current vgaoutnetenable	• on • off	État actuel de Activer la sortie VGA et Activer le réseau
target vgaoutnetenable	• = on • = off	Valeur sur laquelle paramétrer la sortie VGA et Activer le réseau.
current emergencyalertmsg	• Chaîne de l'utilisateur	Message d'alerte urgente
target emergencyalertmsg	• = Chaîne de l'utilisateur	Message d'alerte urgente
current emergencyalert	• on • off	Pour afficher le message d'alerte, paramétrez cette valeur sur on. Pour l'effacer, paramétrez-la sur off.
target emergencyalertmsg	• = on • = off	Si le message est affiché, retourner on.
current signaldetected	• true • false	Si un signal est actuellement détecté, cette commande retourne true. Autrement, c'est false qui est retourné.
Liste de commandes	•	Une liste de commandes suit la réponse. Cette liste n'inclut PAS les commandes des informations d'entretien.

Informations d'entretien

Voici les commandes utilisées lors de l'entretien et de la fabrication de l'unité. Elles doivent être cachées de l'utilisateur lors du fonctionnement normal.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
get displayhour	displayhour =[valeur actuelle]	non
set testpattern [cible]	testpattern =[valeur actuelle]	non
set colorwheelidx [cible]	colorwheelidx = [valeur actuelle]	non
get colorwheelidx	colorwheelidx = [valeur actuelle]	non
get failurelog	failurelog =[valeur actuelle]	oui
get error#	Error#=[valeur actuelle]	oui
set factoryreset [cible]	factoryreset =[valeur actuelle]	oui
set highspeedfan [cible]	highspeedfan =[valeur actuelle]	non
get highspeedfan	highspeedfan =[valeur actuelle]	non
set statereporting [cible]	statereporting = [valeur actuelle]	oui
get statereporting	statereporting = [valeur actuelle]	oui
get poweroverride	poweroverride=[valeur actuelle]	non
set poweroverride [cible]	poweroverride=[valeur actuelle]	non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current displayhour	• 0 ~ 20000	Heures d'affichage actuelles.
target testpattern	• = ?	Paramétrer la mire sur le numéro de mire X (1~4). S'il n'y a qu'une mire, appelez-la mire 1.
current testpattern	• 1: Grille • 2: Rouge • 3: Vert • 4: Bleu • 5: Gris • 6: Noir	La mire actuellement affichée. Le fait de retourner simplement le numéro de la mire est suffisant. La mire intégrée peut être modifiée.
target colorwheelidx	• = ???	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current colorwheelidx	• ???	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current failurelog	• normal • overtemp • fanlock • fanDMD • fanblower • fansystem • lamperror • colorwheelbreak • lampignite • lampoverheat • lampdriver • lampoverhours	L'état derreur actuel dans lequel se trouve le projecteur. Les modes dépendent du projecteur.
Current error#	Fournit les détails de l'erreur en question. '#' est le chiffre enregistré dans le journal. Il va de 1 à 5. 1 indique l'erreur la plus récente et 5 la plus ancienne.	Les détails incluent la raison de la défaillance, les heures du système, les heures de la lampe, la température du capteur et le voltage de la lampe. Par exemple : error1=fansystem, syshrs:1000, lamphrs=1000, temp=60, volt=120. error2=lampoverheat, syshrs:3000, lamphrs=2900, temp=150,volt=120.
target factoryreset	• = true • = false	S'il est paramétré sur true, effectuez une réinitialisation d'usine. Sinon, ne faites rien.
current factoryreset	• = true • = false	Paramétrez sur true uniquement si une réinitialisation d'usine est sur le point de se produire.

Champ	Valeurs possibles	Description
target highspeedfan	• = high • = normal	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current highspeedfan	• high • normal	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD
current statereporting	• on • off	Valeur signalée pour l'état actuel
target statereporting	• = on • = off	Valeur signalée pour l'état voulue.
current poweroverride	• on • off	L'interruption de l'alimentation force le projecteur à rester dans l'état MARCHE lorsque la commande est reçue. Cette commande ne persiste PAS et n'est pas stockée en mémoire non volatile (effacée lors de la mise sous tension). Lorsque ce mode est activé, le bouton d'alimentation de la télécommande et du PCE ne doit pas éteindre le projecteur. Cette commande doit aussi être ajoutée au menu d'entretien afin que l'utilisateur puisse la désactiver par le biais de l'OSD.
target poweroverride	• = on • = off	Valeur sur laquelle paramétrer l'interruption de l'alimentation.

Commandes d'ingénierie

Ces commandes doivent faire partie de la liste RS232 mais ne sont pas visibles par la commande "?"

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set dbmsgon [cible]	dbmsgon =[valeur actuelle]	non
get vgacalibration	vgacalibration = [valeur actuelle]	non
get waveformid	waveformid=[valeur actuelle]	non
get lampvoltage	lampvoltage =[valeur actuelle]	non
get temperature	temperature =[valeur actuelle]	non
set temperaturereport [cible]	temperaturereport= [valeur actuelle]	non
set downloadlampdriver [cible]	downloadlampdriver= [valeur actuelle]	non
clearfailurelog		non
set burnin		non
dwscaler#7537		non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target dbmsg	• on • off	Activer/désactiver le message de débogage.
current vgacalibration	• ???	Pour obtenir l'état du calibrage ADC lorsque l'appareil est allumé.
current waveformid	• ???	Pour obtenir l'ID de la forme d'onde lorsque l'appareil est allumé.

Champ	Valeurs possibles	Description
current lampvoltage	• ???	Pour obtenir le voltage de la lampe lorsque l'appareil est allumé.
current temperature	• ???	Pour obtenir la température du système lorsque l'appareil est allumé.
target temperaturereport	• on • off	Paramétré sur on, avec le mode de vitesse du ventilateur élevé activé, envoie la température du système toutes les 5 secondes
target downloadlampdriver	• done	Programmer automatiquement la forme d'onde en mode veille
clearfailurelog	• done	Effacer tout le journal des pannes pour l'opération de déverminage en préparation.
dwscaler#7537		Passer en mode de téléchargement du DDP

Commandes supplémentaires

Ces commandes et ces comportements fournissent une rétro-compatibilité pour les anciennes interfaces de contrôle.

Définitions des commandes/réponses

Commande	**Commande d'exécution :**	**Comportement**
set input=VGA1	set input=VGA1	basculer vers le port VGA1
set input=HDMI	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant
set input=Composite	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant
set input=S-video	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant
set input=VGA2	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant

Commande inconnue

Si une commande inconnue est reçue, le projecteur doit le signaler à l'utilisateur. Il le fait en renvoyant la réponse suivante à l'utilisateur. Veuillez noter qu'il y a un espace entre “invalid” et “cmd”.

```
>mauvaisecommande 2134
invalid cmd=mauvaisecommande 2134
```

Annexe C

Désactiver l'accès USB des utilisateurs

Dans certains cas, il se peut que vous deviez désactiver le port USB avant du PCE. Le fait de désactiver le port USB empêche les utilisateurs d'utiliser ou d'enregistrer des documents sur des clés USB par le biais du port USB avant du PCE. Les autres ports USB ne seront pas désactivés, car ils sont nécessaires pour que les connexions de votre tableau interactif et de l'ordinateur fonctionnent.

Suivez ces instructions pour retirer et découper l'enveloppe sur le PCE, puis retirer le cavalier de commutation USB afin de désactiver le port USB du PCE.

ATTENTION

Utilisez toujours un poignet antistatique lorsque vous travaillez sur le PCE.

IMPORTANT

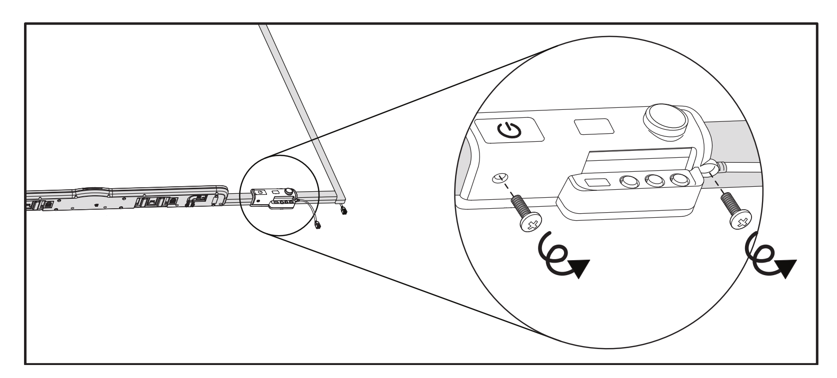
N'effectuez pas cette opération si vous n'avez pas l'habitude d'utiliser des cavaliers de commutation.

Vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme n° 2, d'une tenaille coupe-fils et d'une pince à bec effilé pour effectuer l'opération suivante.

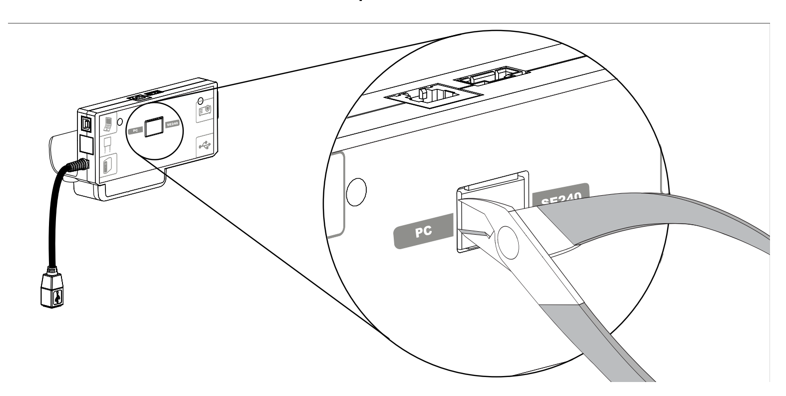
Pour retirer et couper l'enveloppe sur le PCE

1. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 15 minutes qu'il refroidisse.
2. Débranchez le câble d'alimentation du projecteur de la prise électrique.

3. Tout en maintenant le PCE pour éviter qu'il tombe, retirez les deux vis situées sous le PCE à l'aide d'un tournevis cruciforme n°2. Mettez les vis en lieu sûr.



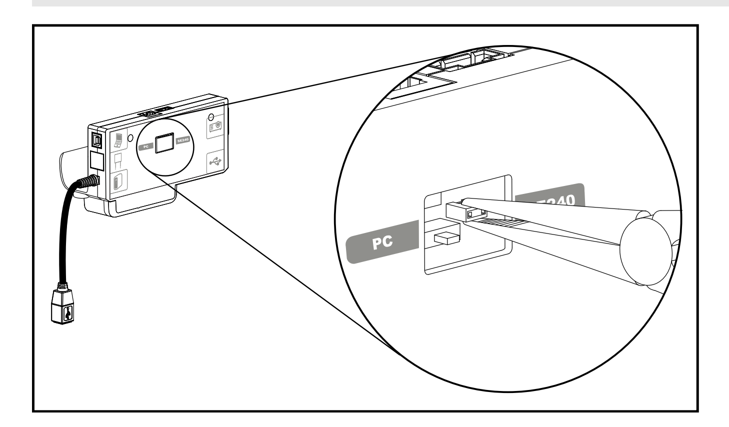
4. Retirez tous les câbles connectés au PCE.
5. Vous trouverez le capuchon du cavalier entre les étiquettes "PC" et "SE240" sur le côté du PCE qui fait face au mur.
6. À l'aide d'une tenaille coupe-fils, coupez les deux languettes du capuchon du cavalier et retirez-le du PCE. Mettez le capuchon du cavalier en lieu sûr.



Pour retirer le cavalier de commutation USB

1. Vous trouverez le cavalier USB derrière le port du capuchon du cavalier.
2. À l'aide d'une pince à bec effilé, retirez le cavalier des bornes de connexion, puis placez-le sur une seule borne.

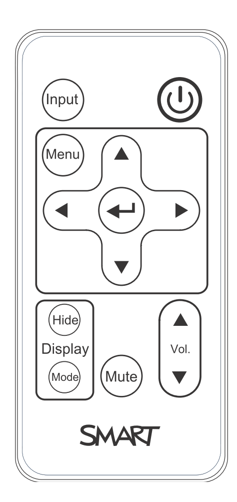
> **IMPORTANT**
>
> - Ajustez uniquement la position du cavalier. N'ajustez pas le commutateur PC/SE240 qui est également accessible depuis cette zone.
> - Ne jetez pas le cavalier. Si vous jetez le cavalier, il vous sera difficile d'annuler la désactivation USB.



3. Insérez le capuchon du cavalier USB dans le port USB A à l'avant du PCE.
4. Branchez tous les câbles au PCE. Voir *Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)* Page24 pour plus d'informations.
5. Fixez le PCE à votre tableau interactif à l'aide des deux vis que vous avez précédemment retirées.
6. Branchez le câble d'alimentation du projecteur à la prise électrique.

Annexe D

Définitions des codes de la télécommande



Format du signal IR : NEC1

Touche	Format de répétition	Code du fournisseur		Code de la touche	
		Octet 1	Octet 2	Octet 3	Octet 4
Entrée	F1	8B	CA	14	EB
Marche (⏻)	F1	8B	CA	12	ED
Menu	F1	8B	CA	1B	E4
Haut (▲)	F1	8B	CA	40	BF
Gauche (◀)	F1	8B	CA	42	BD
Entrée (↵)	F1	8B	CA	13	EC
Droite (▶)	F1	8B	CA	43	BC
Bas (▼)	F1	8B	CA	41	BE
Masquer	F1	8B	CA	15	EA
Augmentation du volume (▲)	F1	8B	CA	44	BB
Mode	F1	8B	CA	45	BA
Silence	F1	8B	CA	11	EE
Diminution du volume (▼)	F1	8B	CA	46	B9

Annexe E

Normes environnementales matérielles

SMART Technologies participe aux efforts internationaux visant à s'assurer que les appareils électroniques sont fabriqués, vendus et mis au rebut de façon à respecter l'environnement.

Règlements pour les déchets d'équipements électriques et électroniques et sur les batteries (directives DEEE et sur les batteries)



Les équipements électriques, électroniques et les batteries contiennent des substances pouvant s'avérer dangereuses pour l'environnement et la santé humaine. Le symbole en forme de poubelle barrée indique que les produits doivent être mis au rebut dans la filière de recyclage appropriée, et non en tant que déchets ordinaires.

Piles

La télécommande contient une batterie CR2025. Recyclez ou mettez au rebut les piles de manière appropriée.

Matériau perchloraté

Contient des matériaux perchloratés. Des précautions de manipulation peuvent être nécessaires. Voir dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.

Mercure



La lampe de ce produit contient du mercure et doit être recyclée ou mise au rebut conformément à la législation locale, nationale, provinciale et fédérale.

Plus d'informations

Voir smarttech.com/compliance pour plus d'informations.

Index

A

B

C

D

E

F

G

R

S

T

U

V

Z